PS one · PS2 · XBOX · N-GAGE NOKIA · GAME BOY ADVANCE

Kaina 7,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA

Nauja kaina 4,50 Lt prenumeratoriams

2005/09 (45)

Naujas skyrelis

MAGIC The Gathering®

„Sideboard“ strategija

NUMERIO TEMA: PSP ŽAIDIMAI

killer7

7 Sins

Need For Speed Underground Rivals

187 Ride or Die

Metal Gear Acid

Charlie and the Chocolate Factory

Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower

ISSN 1392-9534

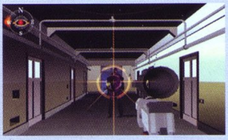
9 771392 953007 09

UP Group

playstation@oho.balt.net irc: # va_playstation

TURINYS

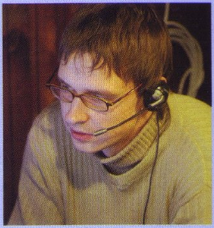
PAŠTAS 004
SKAITYTOJO APŽVALGA 006
VERSLO NAUJIENOS 008
NAUJA KARTA 009
NAUJIENOS 010
IŠ DIRBTUVIŲ 012
TEMA: PSP ŽAIDIMAI 016
MĖNESIO ŽAIDIMAS 035
KILLER7
RECENZIJOS 042
-187: RIDE OR DIE
7 SINS
CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY
KLASIKA 052
COMMAND & CONQUER
IRGI ŽAIDIMAI 052
SID MEIER'S PIRATES!
PATARIMAI 059
KILLER 7
STALO ŽAIDIMAI 068



16 PSP ŽAIDIMAI

35 KILLER7

SVEIKI,



Šio rudens startas PlayStation gerbėjams Europoje išties ypatingas. Taip, pagaliau sulaukėme nešiojamosios Sony konsolės PSP (PlayStation Portable) starto. Žinoma, galima piktintis ant kompanijos, kad ji taip uždelsė PSP pasirodymą Europoje ir privertė mus pavydžiais žvilgsniais sekti visas naujienas ir pasirodymus Japonijoje ir JAV, tačiau dabar jau galime su kaupu jai atleisti. Vėlesnis PSP startas Europoje turi vieną didelį pliusą – pasirodymo metu galime rinktis iš daugiau šiai nešiojamai konsolei skirtų žaidimų, nei tai galėjo padaryti amerikiečiai ar tuo labiau japonai. Žaidimų yra pakankamai nemažai, tiesa, jų žanrinė įvairovė kol kas nėra tokia didelė kaip norėtųsi. Kaip bebūtų, šiame numeryje norime supažindinti jus su pačiais ryškiausiais kartu su PSP startavusiais ar kiek vėliau pasirodysiančiais žaidimais. Keletą jų spėjome pilnai peržaisti, mat turėjome galimybę prikišti rankas prie amerikietiškųjų PSP. Na, o apie likusius siūlome pasiskaityti gan išsamius preview, o plačiau apie daugelį iš jų tikimės papasakosime ateityje.

Kalbant apie „didžiosios konsolės", PS2 žaidimus, šiame numeryje dar kol kas jų nėra tiek daug. Rudeninis žaidimų „derlius" jau baigia prisirpti ir greitai bus išnagrinėtas ir įvertintas, tad pagrindinis jų srautas žurnale pasipils per ateinančius mėnesius. Na o šį kartą Mėnesio žaidimo rubrikoje vienas keisčiausių, jei ne pats keisčiausias, žaidimas per visą žurnalo istoriją. Capcom visuomet sugebėdavo mus nustebinti, bet šį kartą jų kūrinys „permuša" net ir lakiausią vaizduotę. Tiesa, šis žaidimas yra skirtas brandžiai žaidėjų auditorijai, tad prašome atkreipti dėmesį. Prie recenzijų neabejotinai į akis dėl didelio N-18 ženklo įkris ir dar vienas vyresniems skirtas žaidimas, tik visai kitokio žanro. Žinoma, žaidimų įvairovei tokie bandymai yra teigiami, tačiau patartume vertinti atsargiai...

Na o kitame numeryje kaip ir tokiu pat metu praėjusiais metais – karščiausios naujienos iš Japonijos Tokyo Game Show parodos. Šis renginys įgauna vis didesnes apimtis, o šiemet paroda turėtų būti labai ypatinga, mat kaip buvo žadėta per E3 parodą, čia turėtų būti pademonstruoti pirmi žaidžiami PlayStation 3 žaidimai!

Ričardas Jaščemskas

Kūrėjas	Fox Interactive	Žanras	RTS
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2003 rugpjūtis
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas
	1		

1 Šiuo stulpeliu norime pažymėti, ar labai laukiame žaidimo, ar jis nėra toks „karštas" mūsų laukimo sąraše.

REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE. BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.

Vyr. redaktorius: Artūras Rumiancevas
Redaktoriai: Ričardas Jaščemskas, Aleksandras Maslovas
Stilistė: Reda Lazaravičienė
Dizaineris–maketuotojas: Saulius Čereškevičius

Redakcija: Vytautas Lukaševičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Isajevas, Martynas Latušinskas, Mantgirdas Juozapaitis, Paulius Visockas, Jogintas Visockas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534

Spausdino AB spaustuvė „Spindulys"
Užs. Nr. 5.802
Gedimino g.10, 44318 Kaunas.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659
tel.: +370 5 210 1520,
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt
Tiražas audituojamas

1 **PLIUSAI & MINUSAI**

+ *Gilus, prasmingas, gerai pateiktas siužetas.*
+ *Dar viena puiki priežastis padrebinti kinkas.*
+ *Galimybė pamatyti narkomano vizijas nežalojant savo sveikatos.*

– *Būtinybė dėl kokio prakeikto rakto grįžti visą kelią atgal.*
– *Pernelyg maža tikimybė rakto paiešką pradėti nuo teisingos patalpos.*
– *Nenustojantys iš tų pačių vietų daugintis monstrai.*

2 **ĮDOMUMAS 75**
Ne vienas režimas, dinamiškos misijos — veiksmo užtektinai.

3 **GARSAS 92**
Tarsi stovėtum prie tikro stalo.

4 **MUZIKA 33**
Tiesiai iš filmų apie Amerikos karų didvyrius.

5 **GRAFIKA 44**
3D taikiniai, ir dar juda!

6 **VALDYMAS 66**
Na, čia jau nieko nepagadinsi. Standartas.

7 **IŠVADA**
Savo užbaigtu siužetu žavintis, bet neužbaigtu „geimplėjumi" atstumiantis žaidimas. Vis dėlto įdomus kąsnelis šiandieninėje žaidimų rinkoje...

8 **SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
72 9

1 Prie kiekvieno žaidimo įvertinimo išskirtos kelios teigiamos ir neigiamos savybės.

2 Vertiname žaidimo siužeto (arba įdomumo) gilumą, savitumą, kuriuo žaidimas sugeba įtraukti.

3 Vertinamas žaidimo garso efektų stiprumas, įvairovė ir kokybė. Taip pat veikėjų įgarsinimas.

4 Vertinamas žaidimo garso takelis, muzikos kokybė ir jos pritaikymas.

5 Vertinama žaidimo vaizdų, animacijos, spec. efektų kokybė, stilius ir įvairovė.

6 Vertinamas valdymo patogumas, efektyvumas, sudėtingumas, taip pat kameros darbas.

7 Pateikiama trumpa išvada apie žaidimą, bendras įspūdis.

8 Jei žaidimas turi kelis sudėtingumo lygius, vertiname pagal *Normal* režimą, jei ne — bendrą sudėtingumą.

9 Galutinis žaidimo įvertinimas nesusijęs su kitais vertinimais ir atspindi bendrą žaidimo kokybę.

DUK

LABAS, VA,

Kaip vadinsis trečioji *Prince of Persia* dalis ir kada pasirodys?
Martynas, Panevėžys
Nors keista, *Ubisoft* vis dar nepaskelbė žaidimo pavadinimo, jei iš viso toks bus. Oficialiai tai tiesiog *Prince of Persia 3*, nors sklando gandai, kad žaidimo prierašas bus Kindred *Blades*. Pasirodys trečioji „Princo" dalis lapkričio mėnesį.

Kokį *RPG* žaidimą derėtų pirkti? Ar *Final Fantasy X* arba *Final Fantasy X-2* ar *Star Ocean: Till the End of Time?* Kokie *RPG* žaidimai bus išleisti 2006-aisiais metais? Kada Europoje bus išleistas *Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga*?
Deividas, Alytus
Na, vertėtų išbandyti visus tris. Žinoma, be *Final Fantasy PlayStation RPG* pasaulis tiesiog neįsivaizduojamas. Ryškiausių 2006-ųjų pasirodymų šiame žanre, be abejonės, taps *Final Fantasy XII*. Taip pat turi pasirodyti *Dark Cloud 3, Dragon Warrior VIII, Code Age Commanders, Phantasy Star Universe, Tales of Legendia* ir keletas kitų.

Kokią šaudyklę labiausiai verta pirkti?
Gintas
Iš pastaruoju metu pasirodžiusių šaudyklių vertėtų pabandyti *Medal of Honor: European Assault*, taip pat *Area 51, TimeSplitters Future Perfect.* Netrukus pasirodys *Capcom* darbas *Darkwatch*, o rimtų taktinių šaudyklių mėgėjai galės pasidžiaugti eiliniu *Tom Clancy* darbu *Ghost Recon Advanced Warfighter.*

Ar yra *PS2* konsolei tokių žaidimų kaip *Dune 2000*? Iš kur jūs gaunate žaidimus? Kiek turite? Kur dedate, kai aprašote? Gal parduodate nebrangiai ar dovanojate?
Kęstas, Vilkaviškio r.
Su strategijomis *PS2* konsolėje labai sunku, galima sakyti, tai praktiškai negyvas žanras, o keli jo bandymai išties prasti. Žaidimus gauname iš platintojų, jų tikrai nepardavinėjame, kartais, esant galimybei, už įdomius laiškus padovanojame skaitytojams.

Ar galite parašyti *GTA: San Andreas* misijų perėjimo gidą?
Ignas, Kupiškis
Jau rašėme. *San Andreas* misijų gidas buvo praėjusių metų paskutiniame ir šių metų pirmame numeriuose.

Kada išeis *Resident Evil Biohazard PS2* konsolei ir *Quake IV*?
Aistis, Vilnius
Resident Evil 4 pasirodys lapkričio pabaigoje. *Quake IV PS2* konsolėje nepasirodys, kol kas jis numatytas tik *PC* ir *Xbox 360* platformoms.

Kada pasirodys *The Godfather* ir *Toca Race Driver3*?
Saulius, Neringa
The Godfather išleidimas neseniai buvo atidėtas kitiems metams. Trečioji *Toca* serija turi pasirodyti taip pat kitų metų pradžioje.

Ką reiškia platinum? Aš turiu naujo modelio *PSTwo* su adapteriu, bet negaliu žaisti *online*. Kodėl?
Lukas, Kaunas
Platinum yra dar kartą už mažesnę kainą išleistas žaidimas, kurio originalas buvo parduotas labai dideliu tiražu. Dėl žaidimo online tiksliai nekomentuosime, priklauso nuo interneto ryšio — gali būti per lėtas. Reikia turėti bent 256 Kbit pralaidumą, taip pat gali neišeiti prisijungti dėl visokių ugniasienių ir pan.

Ar tikrai *Square Enix* perkurs *PSone* žaidimą *Final Fantasy VII*? Kokie yra geriausi *GBA* muštynių žaidimai? Ar filmą *„Final Fantasy VII: Advent Children"* rodys kino teatruose ar tik *DVD*?
Denisas, Klaipėda
Gandai, kad *FFVII* bus perkurtas, kilo po to, kai per *PS3* pristatymą buvo parodytas jai sukurtas video pagal *„Final Fantasy VII: Advent Children"* filmą. Tačiau kompanija tvirtina, kad tai buvo tik demonstracijai skirtas filmukas, o perdirbinėti žaidimo ji neketina. *PlayStation 3* konsolei bus sukurta visiškai nauja *Final Fantasy* serija. Įdomiausios *GBA* muštynės: *King of Fighters R-2, Samurai Shodown 2, Mortal Kombat: Deadly Alliance, Street Fighter Alpha 3.*
Final Fantasy VII: Advent Children bus platinamas *DVD* ir *PSP UMD* diskuose, kino teatruose filmas bus rodomas tik Japonijoje ir tik kelis specialius seansus.

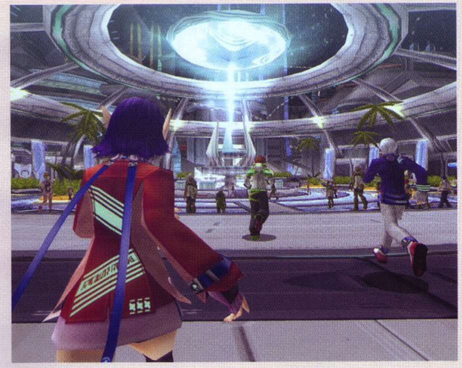
Kokių yra žaidimų su imtynėmis ir surfingu *PS2* konsolei? Kada pasirodys *DBZ Sagas*?
Stasys, Vilnius
Su imtynėmis yra keletas serijų: *WWE Smackdown, Legends of Wrestling, Backyard Wrestling.* Surfingo situacija daug kuklesnė, yra keletas prastų bandymų, vienintelis vertas dėmesio — *Kelly Slater's Pro Surfer.*
DBZ Sagas Europoje nežada pasirodyti, reikia užsakyti iš Amerikos.

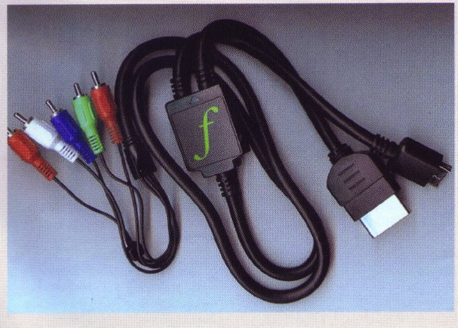
Yra problemų jungiant „progressive" skleistinės režimą. Įtariu, kad reikalingas specialus laidas (component). Kur jį geriau užsisakyti? Kaip jūs tai išsprendėte? TV turi šią opciją.
Virgilijus, Panevėžys
Komponentinis (dar vadinamas *Y Pb/Cb Pr/Cr*) *PlayStation2* pajungimo būdas prie TV, užtikrinantis pačią geriausią įmanomą vaizdo kokybę. Tą užtikrina atskiras ryškumo ir dviejų spalvų skirtumo signalų perdavimas, kurio dėka pavyksta minimizuoti trikdžius ekrane ir išvengti signalo pakeitimų, kurie sumažina paveikslėliuko

kokybę. Rezultatas — gaunamas vaizdas praktiškai yra konkretaus jūsų TV modelio galimybių riba (spindulių suvedimo ir skiriamosios gebos požiūriu). Šis pajungimo būdas yra idealus pasirinkimas tiems žaidimams, kurie palaiko progresyviąją skleistinę (*Gran Turismo 4*, *Tekken 5*, *God of War* ir t. t.). Norint pasinaudoti jo privalumais, reikia turėti specialų komponentinį laidą (žr. paveiksliuką) *PlayStation2* konsolei. Be to, jūsų TV privalo turėti atitinkamą įėjimą. Deja, šiuo metu Lietuvoje tokie laidai oficialiai nėra parduodami, juos reikėtų užsakinėti iš užsienio (tiks bet kuri stambesnė e-parduotuvė, kuri prekiauja su Lietuva — pvz., www.play.com).

Kokiose Vilniaus parduotuvėse galima užsakyti *PlayStation 2* žaidimus? Ar jums teko ką nors girdėti apie *Microids* planus išleisti *Syberia* trečiąją dalį?
Aleksandras, Vilnius
Geriausia užsakyti Topo Centre. Apie trečiąją *Syberia* dalį nieko negirdėti.

Kur Kaune galima įsigyti ir naujesnių, ir senesnių žaidimų, kad būtų didesnis pasirinkimas?
Deivis, Kauno r.
BMS, Topo Centre, ElektroMarkt.



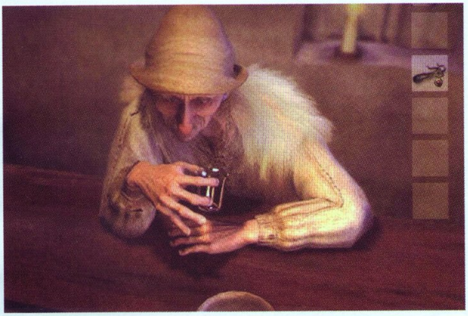


KŪRĖJAS: MICROIDS I LEIDĖJAS: SCEE I DATA: 2001-06-02 I ŽANRAS: NUOTYKIŲ

Dracula: The Resurrection

Žaidimo pradžioje parodo trumpa filmuką. Trys vyrai eina per sniegą ir traukia su savimi roges. Ant rogių guli dėžė, o dėžėje sėdi vampyras, vardu Drakula. Netoli pasislėpę jų laukia Džonatanas Harkeris (šio žaidimo herojus) su draugu Severdu ir savo drauge Mina. Jie jau visą savaitę medžiojo Drakulą ir pagaliau atėjo šansas jį užmušti. Jie užpuolė vampyrą (aišku, iš karto nuvijo tuos tris vyrukus), bet jiems nepavyko užmušti Drakulos. Po filmuko atsiranda pagrindinis meniu, kuriame galite pasirinkti: new game, save game, load game. Pasirinkti jums reikės su aukso spalvos apskritimu, kurio viduryje yra mažas taškelis. Kai paspaudžiate new game, jums parodo dar vieną trumpą filmuką, kuriame Džonatanas randa laišką nuo Minos. Laiške parašyta, kad ji išvažiavo į Transilvaniją, nes jai visur vaidenosi Drakula ir ji jautė, kad turi sugrįžti į pilį. Džonatanas nieko nelaukdamas irgi išvažiavo į Transilvaniją, kad išgelbėtų Miną nuo Drakulos. Taip ir prasideda žaidimas.

Pradėję žaisti, jūs nematote Džonatano. Vėl pamatote tą apskritimą. Su tuo apskritimu jūs visą žaidimą ir žaisite. Norint paeiti, reikia nuvesti apskritimą į tą vietą, kur galima eiti. Kad žinotumėte, kur galima eiti, apskritimo viršuje atsiranda rodyklė. Kai ji atsiranda, jums tik reikia paspausti X, ir Džonatanas paeis į priekį kelis metrus. Beje, jūs nematysite, kaip Džonatanas eina. Pamatysite vos 3 sekundžių loading'ą. Jums, aišku, reikės rinkti visokius daiktus. Tereikia nuvesti apskritimą ant daikto, kurį galima paimti, ir vietoj apskritimo atsiras ranka. Paspaudžiate X, ir Džonatanas paims jį. Daiktus reikės kažkur naudoti. Kai kuriose vietose vietoj apskritimo pamatysite du krumpliaračius. Tai reiškia, kad toje vietoje reikia panaudoti kažkokį daiktą. Paspaudžiate apskritimą (ant pultelio), ir atsiranda meniu, kuriame yra visi jūsų surinkti daiktai. Galite su savimi nešioti net 20 visokiausiu daiktų. Jeigu turite kokį daiktą, pavyzdžiui, virvę, tai „nustumiate“ apskritimą ant virvės, ir ji atsiranda per vidurį, tik daug didesnė, kad aiškiau būtų galima pažiūrėti. Paspaudžiate X ir sugrįžtate iš meniu. Nuvedate apskritimą ant tos vietos, kur



reikia panaudoti kažkokį daiktą, ir jeigu pamatote tą daiktą, kurį pasirinkote, apibrauktą žalia linija, tai reiškia, kad jį ir reikia ten panaudoti, o jeigu pamatote tuos pačius krumpliaračius, tada teks bandyti kitą daiktą. Vietoj apskritimo gali atsirasti ir didinimo stiklas. Jis atsiranda toje vietoje, kurioje galima kažką perskaityti arba ką nors paimti, jeigu to padaryti negalima paprastai. Kai paspaudžiate X, prieinate prie tos vietos, o norint nuo ten nueiti, jūsų apskritimas pavirs į rodyklę, kuri rodo į apačią. Ir jūsų apskritimas gali pavirsti krumpliaračiu su rodykle, kuri rodo į šoną ir reiškia, kad ten jūs galite kažką atidaryti.

Žaidime labai daug galvosūkių. Kai kurie atrodo neįveikiami. Taip pat gausu paslėptų reikalingų daiktų, kuriuos labai sunku surasti. Jau papasakojau, kaip reikės žaisti. Dabar apie tai, kas liko.

Grafika tikrai labai graži. Seniai nemačiau tokios puikios grafikos PSone žaidimuose. O garsas taip pat labai geras. Jo žaidime yra visur. Kur bebūtum, visada girdėsi, kaip pučia vėjas ar kitą traškėjimą. Muzikos mažai, ji tik filmukuose, bet labai tinka prie to, kas vyksta.

Dracula: The Resurrection tikrai puikus žaidimas, bet jeigu norite veiksmo, bėgioti po Drakulos pilį ir šaudyti į kraujo trokštančius vampyrus, tai šitas žaidimas ne jums.

| Ženka |

GARSAS	98
MUZIKA	98
GRAFIKA	95
VALDYMAS	100
SIUŽETAS	85
SUDĖTINGUMAS	
SUDĖTINGAS	

	IŠVADA
Labai geras žaidimas. Bet koks kitas vampyras Drakulai pavydėtų :).	90

Žaidimų kūrėjai prieš stichines nelaimes

Kartu su daugeliu pasaulinių organizacijų kai kurios žaidimų kompanijos prisijungia prie pinigų rinkimo akcijų nukentėjusiems nuo siaubingo uragano „Katrina“ JAV pietuose, kuris labai smarkiai apgadino Luizianos ir Misisipės valstijas bei paskandino Naująjį Orleaną. Priklausanti Microsoft studija Bungie, žinoma kaip puikios frančizės Halo kūrėja, pradėjo pardavinėti savo svetainėje marškinėlius su užrašu „Fight the Flood!“ (Kovokime su Potvyniais!), visas pelnas bus pervedamas „Raudonajam Kryžiui“. Be to, kompanija paaukos nukentėjusiems visą savo rugsėjo pelną. O Sony Online Entertainment pridėjo į online žaidimą EverQuest 2 naują komandą "/ donate" (paaukoti), permetančią vartotoją į web–puslapį, kur yra aukojama „Raudonajam Kryžiui“. Be to, kompanija nustojo imti mėnesinį mokestį iš žaidėjų, gyvenančių nukentėjusiose nuo stichinės nelaimės vietose.

Square-Enix perka Taito?

Japonų žaidimų gigantas Square–Enix, vienos garsiausių frančizių Final Fantasy kūrėjas, ketina įsigyti 67 procentus vietinio arkadų ir žaidimų jiems gamintojo Taito akcijų. Būsimo sandėrio apimtis — 610 mln. dolerių. Būtent tokia suma bus pasiūlyta didžiausio Taito akcijų paketo savininkui, kompanijai Kyocera. Square–Enix tikslas — savo produktų linijos paįvairinimas Taito kuriamų mobilių žaidimų ir arkadinių projektų sąskaita.

Japonų žaidimų rinka pastaruoju metu tapo kelių stambių sandėrių liudininke — kompanijų Sega ir Sammy susijungimas į vientisą holdingą, kompanijos Bandai nupirkimas vietinių žaidimų giganto Nintendo.

PS2 kaina nebus sumažinta

„Sony Computer Entertainment neketina mažinti PlayStation 2 kainos Europoje“, — neseniai paskelbė britų padalinio vadovas Ray Maguire. Pirma informacija apie tai, kad populiari konsolė galės būti atpiginta Kalėdoms, pasirodė Games Convention parodos metu, kuri vyko Leipcige. Be to, Sony visuomet tradiciškai mažino kainą švenčių išvakarėse. Tačiau šį kartą tai neįvyks — pirkėjų ketinama pritraukti naujais žaidimais. Panašu, kad greitas Xbox 360 pasirodymas Sony Europe nelabai jaudina. Vis dėlto PS2 kaina bus sumažinta, tačiau tai įvyks ne anksčiau kaip 2006–aisiais metais. Maguire pareiškė, kad konsolė, siekiant sumažinti gamybos kaštus, bus modernizuota. Be to, jis įsitikinęs, kad pirkėjų dėmesys konsolei Europoje neišblės dar ilgai.

EA praradimai

Stambiausią žaidimų leidėją Electronic Arts be jokių akivaizdžių priežasčių paliko du aukšti pareigūnai. Pirmas iš jų — EA Worldwide Studios prezidentas Don Mattrick — dirbo kompanijoje nuo 1991–ųjų metų. Kitas palikęs savo postą funkcionierius — vykdantysis viceprezidentas Bruce McMillan. Abu kolegos mano, kad atėjo tinkamas laikas pratęsti savo karjerą už EA ribų, tačiau nepaaiškina, kur būtent nusprendė trauktis. Dėl jų pasitraukimo kompanijoje įvyko daug smulkesnių skyrimų ir perskyrimų.

Sony pardavė 90 mln. PS2 konsolių!

Be ilgai laukto ir sėkmingo europiečių PSP konsolės paleidimo kompanija Sony turi dar vieną gerą priežastį atidaryti butelį ko nors putojančio. Nes PlayStation 2, pačios populiariausios šiuo momentu konsolės, pasauliniai pardavimai viršijo 90 mln. egzempliorių ribą. Tam, kad pasiektų šią viršūnę, kompanijai prireikė vos 5 metų — tai maždaug dviem metais mažiau, negu reikėjo ankstesniam žaidimų pasaulio favoritui — pirmajai PlayStation.

PS2 premjera Japonijoje įvyko 2000–ųjų metų kovo mėnesį, JAV ir Europą konsolė pasiekė tų pačių metų rudenį. 2004–ųjų pabaigoje kompanija išleido naują, plonesnę PS2 versiją, ir visame pasaulyje jau parduota 16.7 mln. tokių įrenginių.

Kaip anksčiau buvo paskelbę Sony atstovai 3 2004 parodos metu, kompanija tikisi 10 metų gyvavimo ciklo savo dabartinei konsolei–flagmanui, nors next–gen platformų atėjimas ir neišvengiamas karas tarp jų greičiausiai pakoreguos šiuos planus. Pirmos iš naujos kartos konsolių paleidimas įvyks jau šį rudenį (Xbox 360), o analogiškas Sony atsakas yra laukiamas tik po pusės metų.

10 milijonų dolerių šaukimas

Nedidelė Kalifornijos valstijos studija Spark Unlimited, vidutinio veiksmo projekto Call of Duty: Finest Hour (PS2, Xbox, GC) kūrėja, padavė į teismą kompaniją Activision kaltindama ją leidybinio susitarimo sąlygų pažeidimu. Pretenzijos yra tokios. Visų pirma, ieškovas teigia, kad leidėjas neišmokėjo jiems visų pinigų už kultinės PC šaudyklės konsolinę versiją. Antra, galimybę kurti žaidimo tęsinį, Call of Duty 2: Big Red One, suteikė savo vidinei studijai, kai tuo tarpu Spark Unlimited kontrakte juodai ant balto parašyta, kad jie turėtų dirbti su trečiu šios frančizės žaidimu. Klausimo kaina — 10 mln. dolerių. Activision kompanijos atstovai kol kas aiškinasi situaciją ir atsisako ką nors komentuoti, tačiau greičiausiai leidėjas pasistengs taikiai išspręsti konfliktą.

Xbox 360 namai Tokijo mieste

Prabangiame Tokijo miesto rajone atsirado paslaptingas trijų aukštų pastatas su didžiuliais žaliais apskritimais sienose — Xbox 360 simboliu. Į kapitalinį pastatą tai nepanašu, tačiau ir kaip laikinam paviljonui, skirtam, pavyzdžiui, garsiai būsimos next-gen konsolės prezentacijai, atrodo pernelyg įspūdingai. Teigiama, kad šio pastato statyba kainavo Microsoft apie 410 000 dolerių (mažoka kaip pačiam brangiausiam miestui pasaulyje) ir gali būti baigta po kelių mėnesių, t. y., oficialiam konsolės paleidimui. Sklinda gandai, kad pastatas bus naudojamas arba kaip milžiniška parduotuvė, arba kaip Xbox 360 būstinė. Bet kuriuo atveju jo pasirodymo faktas liudija apie rimtus Microsoft ketinimus Japonijos rinkos atžvilgiu. Kaip žinia, originalus Xbox Japonijoje dėl visos aibės priežasčių visai nebuvo populiarus, tačiau kitame dvikovos su Sony ir Nintendo raunde jo kūrėjai nusiteikę kur kas rimčiau. Tam (kaip jau rašėme anksčiau) Microsoft pasirašė sutartis su daugeliu garsių japonų kompanijų.

Judėjimo laisvė

Prancūzų komanda Asobo Studio, Sitting Ducks ir Special Forces: Nemesis Strike žaidimų kūrėjas, pristatė savo naują projektą — rally simuliatorių pirminiu pavadinimu Grand Raid Offroad. Žaidimas kuriamas PC ir naujos kartos konsolėms, leidėjo kol kas neturi, o pasirodymo data nepaskelbta. Pagrindiniu jo ypatumų taps tikrai milžiniški lygiai (po 10 000 kvadratinių kilometrų kiekvienas), kurie suteikia laisvę rinktis maršrutą: keliais, takeliais, dykumomis, miškais ir net kalnais. Lenktynės vyks keliais režimais, yra Freerun, Stunt ir net Capture the Flag analogas. Žadamos šešios vietovių rūšys, kuriose bus daugiau kaip 40 trasų, 30 mašinų: sunkvežimiai, pikapai ir džipai, dinaminis oro sąlygų pakeitimas, matomumas iki pat horizonto be jokio „rūko" ir puiki grafika. Pirmi paveiksliukai pridedami.

Nintendo įsitikinusi Xbox 360 žlugimu

Artėjant naujai konsolių kartai, atsiranda naujų prognozių dėl jos sėkmės skirtinguose pasaulio regionuose. Paprastai tokiomis spėlionėmis užsiima analitikai, tačiau ir konkurentai nepraleidžia progos pasakyti poros žodžių. Taip neseniai dėl Xbox 360 ateities pasisakė Nintendo of America prezidentė Perrin Kaplan. Ji yra įsitikinusi, kad naujos Microsoft konsolės laukia visiškas žlugimas svarbiausioje japonų rinkoje. „Xbox brendas ten visiškai nežinomas", — teigia ji. Kaip žinia, pirmos konsolės versijos pardavimai nepasiekė ir 500 000 egzempliorių. Todėl Nintendo, jos manymu, kaip ir anksčiau, turėtų lydėti sėkmė. „Japonija lieka mums didele ir pelninga rinka", — pareiškė Kaplan, — „ir mes tikimės, kad status quo bus išsaugotas artimoje ateityje".

PlayStation 3 vienintelis variantas

Rugpjūčio viduryje Game Convention 2005 parodos metu Microsoft paskelbė, kad savo next-gen konsolę Xbox 360 teiks dviem variantais, kurie skirsis kaina ir funkcionalumu, kuo tikriausiai nustebino daugelį potencialių pirkėjų. Ar pasitenkinti baziniu variantu su vienu laidiniu pulteliu ir be kieto disko (reiškia, be suderinamumo atgal su pirmu Xbox), tačiau už žymiai mažesnę 300 dolerių kainą; ar pataupyti pažangesniam rinkiniui, kuris kainuoja šimtu dolerių brangiau? (Europoje kaina bus 468 doleriai). Sony Europe viceprezidento Phil'o Harrison'o manymu, tokie pamąstymai gali įvaryti žaidėjus į kampą, todėl japonų gigantas išleis savo kitos kartos konsolę, PlayStation 3, vienintelio varianto.

Po kiek PS3 žaidimai?

Naujos kartos konsolių gamintojai jau kelis kartus leido suprasti, kad naujų platformų žaidimai kainuos brangiau negu egzistuojančių. Tačiau kiek brangiau, neaišku iki šiol. Naujo pagrindo pokalbiams apie Sony ir Microsoft kainų politiką suteikė Enterbrain kompanijos prezidentas Tokijo mieste vykstančioje CESA Developers konferencijoje, ponas Hirokazu Hamamura. Jo teigimu, mažiausia PlayStation 3 produkcijos kaina sudarys 70 dolerių, o už AAA-klasės projektus Sony panorės apie 80 dolerių.

Tačiau panikuoti ir skubėti ieškoti antro darbo kol kas neverta. Hakamura kalbėjo apie japonų rinką, kur žaidimai tradiciškai yra brangesni negu JAV arba Europoje. Taip, PlayStation 2 žaidimas šioje šalyje dabar vidutiniškai kainuoja kiek mažiau nei 70 dolerių. Pabrangimas bus, tačiau ne toks didelis, kaip mano kai kurie žurnalistai. Greičiausiai kaina bus apie 10 dolerių didesnė.

Tecmo ateina į PS3!

Japonų kompanija Tecmo, vieno pagrindinio ekskliuzyvinio Xbox žaidimo Dead or Alive 3 autorė pareiškė apie next-gen konsolės PlayStation 3 palaikymą. Tuo pat metu ji kurs žaidimus ir konkuruojančiai konsolei — Xbox 360. Nepaisant to, kad jokios konkrečios informacijos dėl PS3 kuriamų žaidimų nebuvo atskleista, Tecmo prezidentas Junji Nakamura pareiškė, kad Sony platforma yra visiškai nepanaši į tai, su kuo kompanijai teko dirbti anksčiau (jie savo laiku kūrė ir PlayStation 2 žaidimus). Jo manymu, kūrėjams teks „pakeisti savo mąstymo būdą", kad išsiplėstų PS3 konsolėje visomis jėgomis. Taip pat jis pažymėjo, kad žaidimo kūrimas būsimai Xbox 360, kuriai jie kuria Dead or Alive 4, kainuoja 20 procentų brangiau negu pirmam „boksui".

Driver: Parallel Lines

Naujas populiarios lenktynių frančizės žaidimas *Driver: Parallel Lines* grąžina ją prie pat šaknų — ir tai reiškia totalinį žaidimo lenktynių sudedamosios, kuri paprastai kūrėjams pavyksta paruošti kur kas geriau, dominavimą. Neišsigąskite, misijos už mašinos ribų liks, tačiau ant keturių ratų dabar teks praleisti apie 80 procentų laiko. Be to, kūrėjai perkūrė taikymo sistemą, kuri taip erzino *Driv3r* žaidėjus, ir pridėjo galimybę šaudyti iš judančios mašinos.

Žaidimo veiksmas vyks 1970-aisiais metais Niujorko gatvėse, kur, siekdamas pinigų ir šlovės, už mašinos vairo sėdasi 18-metis vaikinukas, žinomas kaip *The Kid (T. K.)*. Žaidimas šį kartą bus ne toks linijinis kaip anksčiau, nors ir ne toks laisvas kaip *GTA* — viduriukas. Jeigu misija pasirodys pernelyg sudėtinga, ją bus galima kuriam laikui palikti, kad būtų galima dalyvauti kitose, nesiužetinėse lenktynėse (žiedinėse, destruction derby ir t. t.), uždirbti jose daugiau pinigų ir jau tuomet sugrįžti prie siužetinio perėjimo su nauja mašina (kurių iš viso bus apie 80) arba geresniu tiuningu.

Be to, žaidimo kūrėjai iš *Reflections* žada patobulintą *DI*, tankesnį eismą mieste ir didesnį pėsčiųjų skaičių, 8 žaidėjų multiplayer režimą. Nuo savęs pridėsime, kad iš naujo žaidimo taip pat laukiama kokybiško garso takelio, įspūdingų filmukų tarp misijų ir Holivudo įžymybių dalyvavimo. Ar pavyks frančizei po ne visai sėkmingos trečios dalies susigrąžinti vartotojų pasitikėjimą, mes sužinosime 2006-ųjų metų pavasarį. Žaidimas bus išleistas, *PlayStation 2* ir *Xbox* platformose.

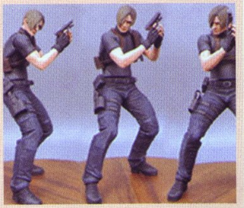
NELEGALIOS LENKTYNĖS PRASIDEDA LAPKRITĮ

Leidybos kompanija *Electronic Arts* paskelbė kito super populiarios frančizės žaidimo *Need for Speed: Most Wanted* pasirodymo datą. Visose šios kartos platformose — *PlayStation 2, Xbox, GameCube, PC, PSP, DS, GBA* — žaidimas pasirodys lapkričio 25 dieną. Tikslus pasirodymo terminas *Xbox 360* konsolei kol kas neskelbiamas, kadangi Microsoft vis dar oficialiai nepatvirtino jos išleidimo datos.

NFS Most Wanted tęsia dviejų *NFS Underground* variacijų gatvės lenktynių tradicijas ir yra kuriamas tos pačios studijos *EA Canada* iš Vankuverio pastangomis. Šį kartą frančizės kūrėjai nutarė sujungti visas underground lenktynių gėrybes iš ankstesnių dalių su įtemptomis lenktynėmis Holivudo blockbuster'ių stiliumi. Žaidėjams teks kovoti už galimybę patekti į viršutines vadinamo juodojo sąrašo eilutes, kurį sudaro tik įžūliausi kelių taisyklių pažeidėjai. Be to, laukiama kokybiška siužetinė sudedamoji, daug gražių moterų ir ne mažiau gražių automobilių su visaverčio tiuningo galimybėmis.

SIAUBO ŽAIDIMAS TURTUOLIAMS

Panašu, kad geri veiksmo–siaubo žaidimo *Resident Evil 4* pardavimai gimtoje *GameCube* platformoje įtikino *Capcom* tuo, kad ir būsimos *PlayStation 2* versijos taip pat laukia didelė sėkmė. Ir todėl specialiai šios konsolės laimingiems savininkams kompanija parengė gąsdinančio masto specialų kolekcinį leidinį. *Resident Evil 4 Collector's Pack* sudarys 6 (!) kompaktiniai diskai su visos frančizės garso takeliu, marškinėliai su žaidimo simbolika bei pagrindinio veikėjo statulėlė. Tačiau svarbiausias elementas, sukuriantis reikiamą horror atmosferą, yra šio leidinio kaina — 120 JAV dolerių. Komplektas, kurio tiražas sudarys 100 egzempliorių, bus parduodamas ne parduotuvėse, o tik Capcom oficialioje interneto svetainėje.



Tie, kam per brangu yra mokėti už žaidimą daugiau kaip 100 dolerių, tačiau nenori tenkintis įprastine versija, numatytas „sidabrinis" leidinys. Už įprastus 50 dolerių jo savininkai be paties žaidimo gaus DVD su dokumentiniu filmu apie žaidimo kūrimą, koncepcinių paveiksliukų knygelę *Resident Evil Prologue* ir plakatą su gražuole Ada Wang.

EA MYLI KATAMARI... MES TAIP PAT!

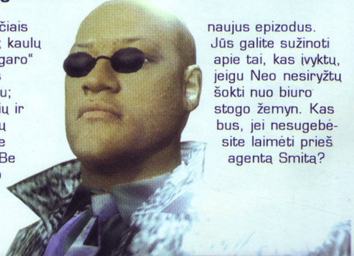
Kompanija Electronic Arts, pasirodo, myli ne tik titaniškus blockbuster'ius pagal licencijas, bet ir nedidelius originalius projektus, bent jau tuos, kurie spėjo įrodyti savo komercinį potencialą. Pagal susitarimą su Namco, „elektronikai" išleis PAL teritorijose žaidimą We Love Katamari PlayStation 2 platformai — mažyčio Princo istorijos tęsinį, kuris padeda Viso Kosmoso Karaliui (King of All Cosmos) grąžinti žvaigždes į dangų. Įdomu tai, kad pirma dalis, Katamari Damacy, sulaukė milžiniško populiarumo Japonijoje ir JAV, tačiau taip ir nebuvo oficialiai išleista Europoje; taigi daugeliui Senojo Žemyno žaidėjų tęsinys taps pirma proga susipažinti su Katamari.

Europietiška We Love Katamari premjera įvyks 2006-ųjų metų pradžioje (gimtinėje ir JAV žaidimas pasirodys 2005-ųjų pabaigoje). Vieno geriausio praėjusių metų projektų tęsinyje mums teks užsiimti tuo pačiu kaip ir originale — suvynioti į Katamari viską, kas pasitaikys — nuo trintukų ir pieštukų iki mašinų, žmonių ir ištisų pastatų. Be to, šį kartą ekstremalus veiksmas vystysis realiose lokacijose, pavyzdžiui, Londone. Mūsų lauks 40 misijų, 2 nauji co-op multiplayer režimai, „karinis" režimas vienas prieš kitą ir, aišku, nauja stulbinančios muzikos porcija. We L-o-v-e Katamari! :).

The Matrix: Path of Neo

Pastaruoju metu pasirodo pakankamai daug žaidimų kultinių filmų motyvais. Tačiau iš visos jų gausos tik vienetai tampa tikrai sėkmingi. Kodėl? Visa esmė ta, kad kuomet kompanija–kūrėjas įgyja kokio nors filmo licenciją ir skelbia, kad būtinai sukurs nuostabų žaidimą pagal jį, jau tai turėtų priversti susimąstyti. Nes dėmesys „geimplėjui“ tokiais atvejais paprastai atsiranda paskutinėje vietoje — svarbiausia yra pasistengti kuo greičiau pasipelnyti, kol filmas dar gyvas žmonių atmintyje. Būtent taip ir įvyko su projektu Enter the Matrix, sukurtu Shiny Entertainment įžymios brolių Vačovski „Matricos“ motyvais. Kūrėjai skyrė dėmesio tik siužetinei linijai, tuo tarpu „geimplėjaus“ kokybė liko antraeilio veiksmo žaidimo lygio — su nepatogiu valdymu, siaubinga grafika ir nekokia mūšių sistema. Dabar, kai minimas šio žaidimo pavadinimas, vaikinai iš Shiny Entertainment tik kaltai šypsosi ir teigia, kad daugiau tai nepasikartos, žada ištaisyti visus trūkumus savo naujame projekte The Matrix: Path of Neo, kuris turėtų būti sistemingesnis ir apgalvotas.

Siužetinės linijos pagrindas — ta pati brolių Vačovski trilogija. Neo vaidmenyje jums siūloma pereiti visą kelią, pradedant tuo momentu, kai Tomas Anderson gauna paketą su mobiliuoju telefonu iš Morfėjaus ir baigiant finaliniu mūšiu lietui lyjant su agentu Smitu. Kaip ir ankstesnio žaidimo atveju, The Matrix: Path of Neo scenarijus buvo parašytas Endžio ir Lario Vačovski. Režisieriai perkėlė į žaidimą visus ryškiausius filmo epizodus. Pasirinkimas tarp raudonos ir mėlynos tablečių; milijonai skaidrių ankščių, kuriose gyvena ir miršta žmonės; Morfėjaus ir Neo treniruotė karo menų mokykloje; Neo ir agento Smito dvikova metro; negailestingas Trinity ir Neo susidorojimas su kariškiais, saugančiais dangoraižio įėjimą; kaulų skaičiavimas „Pragaro“ klube; beprotiškos lenktynės autobanu; Ziono gynyba — šių ir daugelio kitų scenų dalyviu dabar galite tapti asmeniškai. Be to, autoriai pridėjo žaidime ir kelis naujus epizodus. Jūs galite sužinoti apie tai, kas įvyktų, jeigu Neo nesiryžtų šokti nuo biuro stogo žemyn. Kas bus, jei nesugebėsite laimėti prieš agentą Smitą?



Kas yra ta „sugadinta erdvė"? Ir kaip Matricoje gyvena žmonės, kurie dėl programos klaidų įgijo nežemiškų galių? Apie tai, kaip harmoningai bus susieti alternatyvūs scenarijai su filmo siužetu, projekto vadovas David Perry sako: „Visa kino trilogija buvo specialiai perkurta Path of Neo žaidimui. Puikiu pavyzdžiu gali būti daugybės nukrypimų siužetinėje linijoje egzistavimas, nauji veikėjai ir kelios galimos pabaigos. Žaidėjas pats sprendžia, kokiu būdu jam vykdyti užduotį. Dar daugiau, galite pakeisti „istoriją" ir nugalėti ten, kur, pagal filmą, Neo buvo nugalėtas. Režisieriai žaidime panaudojo daug idėjų, kurios nepateko į filmą dėl laiko stokos". Ar verta kalbėti apie tai, kad visi pagrindiniai trilogijos veikėjai — Morfėjus, Trinity, Niobe, agentas

Smitas, Sparksas ir kiti — yra žaidime? Ir nors valdysime tik Neo, kai kuriose scenose prie jo prisijungs DI valdomi kiti veikėjai. Visa žaidimo mūšių sistema buvo sukurta praktiškai nuo nulio. Autoriai skyrė pagrindiniam veikėjui pakankamai daug savybių. Pavyzdžiui, Neo gali skraidyti, vengti šūvių, stabdyti kulkas ore, matyti per sienas, bėgioti jomis, šokinėti per aukštas kliūtis ir naudoti visokiausius karo menus. O tam, kad žaidėjai be vargo galėtų įsisavinti naujus gabumus ir menus (tai būtų kung-fu ar klasikinis boksas), kūrėjai žada pateikti žaidime didelį treniruočių režimų skaičių. Jų pagalba taip pat bus įvykdomas Neo gabumų ir savybių patobulinimas (ginklų valdymo meistriškumas, atakos galia ir t. t.). Taip pat žadamas didelis ginklų pasirinkimas. Grafinė žaidimo sudedamoji taip pat buvo smarkiai patobulinta. Reikia pripažinti, kad Enter the Matrix grafika buvo silpniausia projekto vieta. Varikliuko „beprotiškos" galimybės apsiribojo tuo, kad tie 10 pikselių, kuriuos jis galėjo nupiešti, buvo naudojami veikėjo veidui, o likę 5 trikampiai — kampuotoms rankoms, kojoms, ginklams ir aplinkoms. Path of Neo atveju kūrėjai žymiai patobulino projektą. Žaidimas net gavo IGN apdovanojimą už geriausią metų technologiją. „3 2005 parodoje pademonstravome demo, kuriame vienu metu ekrane buvo 1500 agentų Smitų. Visi jie veikė realiame laike PlayStation 2 konsolėje be kokių nors stabdymo požymių. Taip pat mes pagerinome veikėjų ir aplinkų detalizavimą" — pasakojo David Perry. Sprendžiant iš visko, The Matrix: Path of Neo, aišku, netaps visų laikų šedevru, bet galės konkuruoti su geriausiais action žanro žaidimais. Be jokios abejonės, auditorijai turėtų patikti įdomus siužetas garsios kino trilogijos pagrindu, karo veiksmų mastas, puikiai perteikta filmo atmosfera ir galimybė pažaisti Neo. Argi jūs nenorite tapti Išrinktuoju ir sugrįžti į Matricą, kad patys sužinotumėte, „ar gilus yra triušio urvas"?

Kūrėjas	Surreal		VEIKSMO
Leidėjas	Midway	Išleidimo data	2005-09-30
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas

Need For Speed Underground Rivals

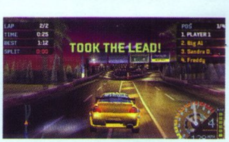
KŪRĖJAS: EA GAMES | LEIDĖJAS: EA GAMES | DATA: 2005-09-01 | ŽANRAS: LENKTYNĖS

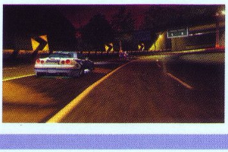
Manau, neatsiras tokių, kurie laiko save žaidėjais ir nežino, apie ką kalbama, vien tik perskaičius šį pavadinimą. Tai, galima sakyti, 1,5 Underground dalis, bet tik perkelta į 9,5 cm pločio ir 5,5 cm aukščio ekraną ;].

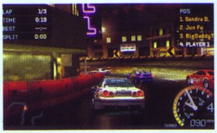
MARČIUS

Tik įsijungę išvysime išdidžiai pristatomą EA Games, taip pat kaip ir PS2, Xbox ar kitose konsolėse. Jausmas apima tikrai neapsakomas. O po to skambant nuteikiančiam lenktyniauti roko „gabalui" išvysime video intarpą. Ir visa tai laikau savo rankose, lyg kokį suklerusį tetrį prieš 10 metų, pirktą kioske už 9 litus! „Taip, taip, taip! Čia viskas yra!" — šaukia vidinis balsas. Taip pat kaip PS2 ir circuit, ir sprint, ir dragai, ir pamėgti drift'ai. Automobiliai atrodo išties pasakiškai ir netgi geriau nei mano pažįstamo 1333 Athlon'o PC ekrane.

Bet iš karto visa laimė išsiblaško, kai tik užsimanau be jokių pinigų užsidirbimo quick race pralėkti su savo bent jau minimaliai tiuninguotu automobiliu. Tiksliau, laimė neišnyksta, tiesiog ją užgožia didelis klaustukas. Kodėl negaliu greitai modifikuoti kokio MX-5 ir tuoj pat išbandyti??? Deja, vaizdo gal labai nesugadinsiu, bet quick race







mums pasiūlys tik savo atsitiktinai išrinktus ir be jūsų įsikišimo tiuninguotus automobilius.

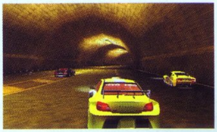
Žinoma, karjera atrodo kur kas puikiau. Čia kaip įprasta pradėsime su prasčiausiais žaidimo automobiliais ir minimaliomis galimybėmis juos tobulinti. Dalyvausime įvairiuose turnyruose, lenktynėse, draguose, driftuose ir panašiai, taip atkoduosime naujas detales ir kaupsime pinigus joms nusipirkti. Beje, išvysime ir naujų dalykų, pavyzdžiui, labai įdomus režimas, pasijusime lyg žiūrėdami „Fast and Furious 2" filmo dalį, kai Evolution ir Eclipse lenktyniavo su amerikietiškais „muscle" žvėrimis. Jūs pradedate circuit lenktynes su vienu automobiliu, pravažiavę ratą sustojate prie finišo, ir estafetę tada perima kitas jūsų komandos narys, priešininkai, žinoma, elgiasi taip pat. Arba įsivaizduokite, jums duoda trasoje „waypoint'us", kuriuos pasiekę gausite Nitro ir reikės visada laikyti jį nuspaudus, nes kitaip paprasčiausiai nespėsite. Taigi lėksite visada maksimaliu greičiu, kas dar gali būti geriau? :).

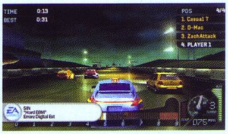
Šiek tiek vėliau karjeroje atsikoduos ir nauji automobiliai, kuriuos nusipirkę mūsų visi senojo bolido „upgrade'ai" persikelia į naująjį. Nelabai logiška, bet patogu, dėl to ir nekritikuosiu :).

Čia neišvysime miesto, po kurį galėtume laisvai važinėtis, kaip kad Underground 2 (didžiųjų konsolių versijoje). Trasos bus paprastos, eilinės, kaip pirmojoje dalyje. Visada naktis, miestas, nedidelis judėjimas, nors kartais ir tokio užtenka sukelti tikrai didelėms avarijoms :).

O dabar pakalbėkime apie tikrai įspūdingiausiai atrodantį dalyką — grafiką. Suprantama, kad PSP yra lyderis kalbant apie jo galingumą tarp portatyvinių konsolių. O Underground Rivals tai įrodo, nors jo grafika nėra vertinama idealiai. Žinoma, poligonų daug nerasime, liaudiškai tariant, automobiliai bus kampuoti, bet nelabai. Apšvietimai, tekstūros, spalvos, vaizdo susiliejimas nuo greičio tiesiog atrodo kaip kažkas neįtikėtino, kai visa tai laikai savo rankose.

Garsas čia irgi nuostabus. Ypač geras garso takelis, kaip ir visuose Underground dalyse, jis tiesiog „veža" belekiant 180 kilometrų per valandą greičiu :). Yra įdėta pora klipų Extra skyriuje, kad susipažintumėte su PSP filmų kokybe.





ĮDOMUMAS 78
Circuit, Drift, Circuit, Drag, Circuit, Lap Knockout, Circuit...

GARSAS/MUZIKA 89
Pasigedau skirtumo tarp automobilių motorų gaudesio, bet muzika čia juos užgožia.

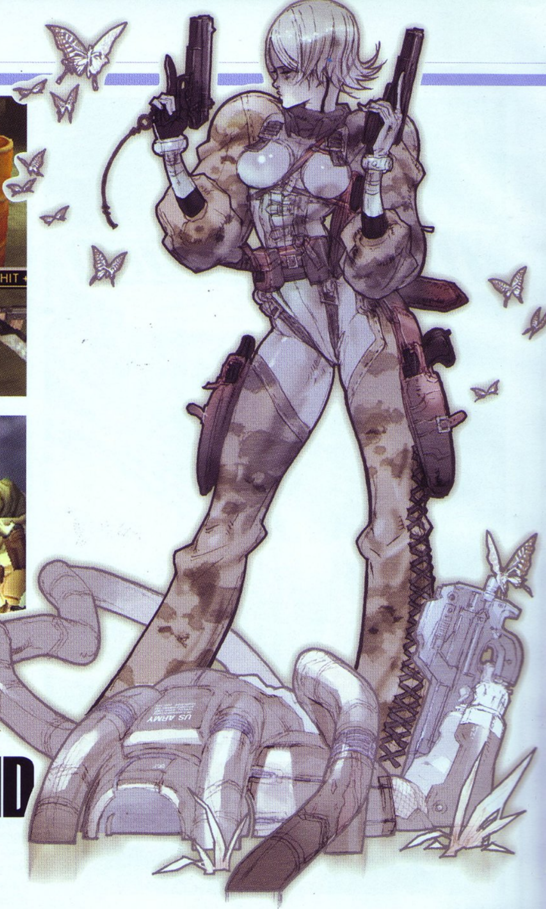
GRAFIKA 88
Kaip dviejų su puse degtukų dėžučių plotyje labai graži.

VALDYMAS 82
Ech, sunku tą nitro paleisti, trūksta dar vieno piršto tarp nykščio ir smiliaus :).

IŠVADA
Jei žadate įsigyti PSP ir norite gerų lenktynių, tai jos čia!

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 85



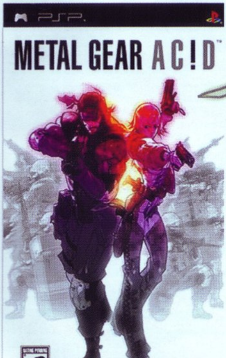
METAL GEAR ACID

■ KŪRĖJAS: KONAMI I LEIDĖJAS: KONAMI I DATA: 2005-09-01 I ŽANRAS: POŽINGSNINĖ STRATEGIJA

Pagaliau atėjo laikas, kai pirmą kartą savo šlovingoje karjeroje Solid Snake persikėlė į kitą žanrą, į naują Metal Gear Acid — strateginį žaidimą, sukurtą specialiai PSP kišeninės konsolės startui (ir JAV, ir Europoje). Šiame žaidime klasikinis Metal Gear frančizės stealth action „geimplėjus“ yra pakeistas... taktiniais mūšiais kortomis! Taip, kad ir kaip keistai tai skambėtų, naujausias frančizės žaidimas yra sukurtas geriausiomis požingsninių strategijų tradicijomis, tačiau nepaisant to, lygiai taip pat aukštai laiko kokybės kartelę. Perspėju iš karto: tai pakankamai sudėtingas žaidimas, taigi jei tikitės tiesiog nusipirkti jį ir iš karto pasinerti į pažįstamą iš ankstesnių žaidimų „geimplėjų“, jums teks apriboti savo norus ir mažų mažiausia atidžiai pasiskaityti vartotojo instrukciją. Tačiau kai tik susipažinsite su esminiais žaidimo elementais, atrasite šiame žaidime puikų mix'ą: įtraukiantis „geimplėjus“, įdomus siužetas ir nostalgija ankstesniems frančizės žaidimams.

ALEX

Naujo žaidimo įvykiai niekaip nesusiję su pagrindine frančizės žaidimų siužetine linija, beveik visi veikėjai yra nauji. Panašu, kad vargšui seneliui Snake niekada nepavyks pailsėti: eilinį kartą jis yra iškviečiamas atlikti atsakingą ir pavojingą užduotį, šį kartą vadovaujant žmogui, vardu Rodžeris. Kaip aiškėja iš jo pranešimo, afrikiečių saloje Lobito samdiniai užgrobė mokslinių tyrimų centrą ir reikalauja vyriausybės, kad slaptas karinis projektas kodiniu pavadinimu Pythagoras būtų perduotas jiems. Dar vienas jų pranašumas prieš JAV vyriausybę — užgrobtas lėktuvas, kuriuo skrenda svarbus senatorius, būsimųjų prezidento rinkimų kampanijos lyderis. Kas gi, velniai rautų, čia vyksta!? Kad išsiaiškintų padėtį, Snake yra siunčiamas prasiskverbti į Lobito kompleksą, žinoma, ne be Rodžerio bei mergaitės ekstrasensės Alisos pagalbos, susidoroti su samdiniais ir grąžinti Pythagoras. Tačiau, kaip ir priklauso tikram Metal Gear, tai tik supainiotos istorijos pradžia. Viso žaidimo metu formuojasi viena su kita kariaujančios frakcijos, atsiranda naujų veikėjų. Ne visi šioje istorijoje iš tikrųjų yra tie, kuo atrodo... net Snake. Dėl PSP diskelio talpos ribojimų siužeto pateikimas vyksta anime stiliaus paveiksliukais bei tekstu (be video klipukų ir įgarsinimo).

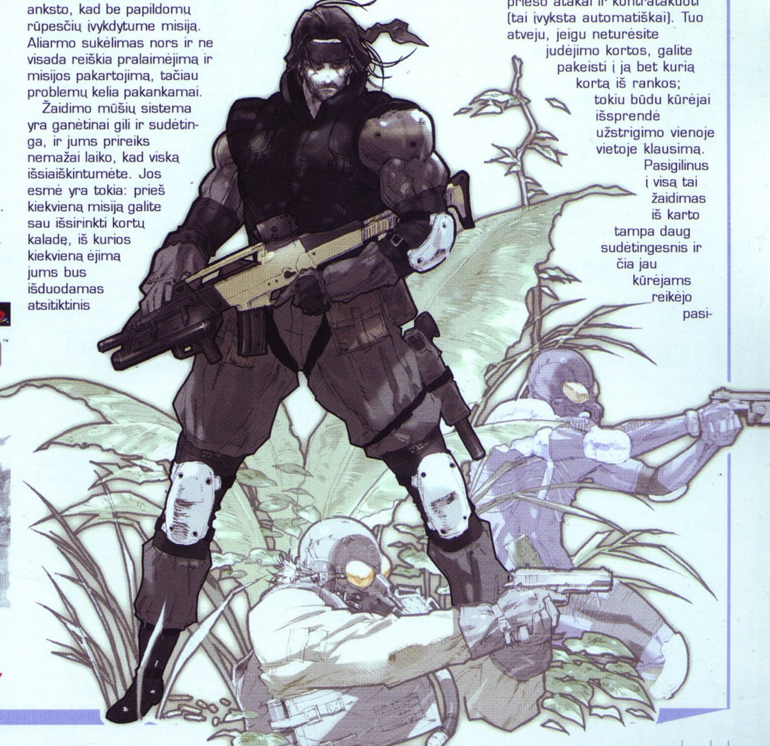


Iš pirmo žvilgsnio Acid atrodo kaip įprastas Metal Gear. Pažįstamas kameros kampas ir lygiai, vykstantys industrinėse patalpose, labai panašūs į ankstesnių žaidimų. Tačiau po kelių sekundžių suvoksite — tai visiškai kitas žaidimas. Kaip ir bet kurioje požingsninėje strategijoje, lygiai nubraižyti tarsi nepermatomu tinkleliu, kuriuo judėsite žudydami arba prasiskverbdami pro priešus, stovinčius jūsų kelyje į tikslą.

Kiekvieno Metal Gear pagrindas yra stealth, nepaisant požingsniškumo, jis egzistuoja ir Acid žaidime. Būtent dėl šio fakto taktinis planavimas tampa labai svarbus, kadangi turime apskaičiuoti visus mūsų veiksmus iš anksto, kad be papildomų rūpesčių įvykdytume misiją. Aliarmo sukėlimas nors ir ne visada reiškia pralaimėjimą ir misijos pakartojimą, tačiau problemų kelia pakankamai.

Žaidimo mūšių sistema yra ganėtinai gili ir sudėtinga, ir jums prireiks nemažai laiko, kad viską išsiaiškintumėte. Jos esmė yra tokia: prieš kiekvieną misiją galite sau išsirinkti kortų kaladę, iš kurios kiekvieną ėjimą jums bus išduodamas atsitiktinis

kortų rinkinys — remiantis juo, galėsite planuoti savo tolimesnius veiksmus. Yra judėjimo kortos, kurių dėka galima pajudėti tam tikru kvadratėlių skaičiumi. Yra ekipiruotės kortos, kuriomis galite pasinaudoti bet kuriuo momentu, pavyzdžiui, paimti AK-47 kortą ir paskui mūšio metu pasinaudoti šovinių korta, kad iššautumėte. Yra kortų, kuriose esantys ginklai yra užtaisyti iš anksto. Be to, kai turite ekipuotą ginklą, galite pasipriešinti priešo atakai ir kontratakuoti (tai įvyksta automatiškai). Tuo atveju, jeigu neturėsite judėjimo kortos, galite pakeisti į ją bet kurią kortą iš rankos; tokiu būdu kūrėjai išsprendė užstrigimo vienoje vietoje klausimą. Pasigilinus į visą tai žaidimas iš karto tampa daug sudėtingesnis ir čia jau kūrėjams reikėjo pasi-



stengi kiek aiškiau paaiškinti jo mechaniką. Kiekviena korta turi skaitinę vertę: kuo ji didesnė, tuo ilgiau atliksite vieną arba kitą veiksmą. Būtent šiuo momentu gali kilti daugiausia sunkumų naujokams. Instrukcija paaiškina mechaniką pakankamai išsamiai, tačiau paties žaidimo mokymo režimas galėtų būti geresnis. Kita vertus, akivaizdžių „pagalbų" stoka leidžia visiems norintiems bandymų ir klaidų metodu viską išsiaiškinti patiems. Acid negailestingai privers jus pereiti tą patį lygį vėl ir vėl, ir būsite nustebę, kiek egzistuoja įvairiausių tų pačių kliūčių įveikimo būdų. Judėdami žaidimo siužetu, išmoksite vis naujų savybių, kurios leis jums įveikti pačias sudėtingiausias ir, atrodo, neįmanomas iš pirmo žvilgsnio, kliūtis. Acid tikrai neskuba iš pat pradžių pademonstruoti visą savo „geimplėjaus" „gylį", daro jis tai lėtai ir tolygiai, viso žaidimo metu.

Iš kitų žaidimo ypatumų būtina pažymėti kameros perjungimo galimybę prieš eilinę misiją. Tuomet pasinaudodami puikiu atsiveriančiu vaizdu iš viršaus galime ramiai apžiūrėti visą lygį ir suplanuoti savo veiksmus. Lygiai taip pat, kaip ir ankstesniuose frančizės žaidimuose, galite atsiremti prie sienos ir pabelsti (tam kortos nenaudojamos), kad atkreiptumėte priešo dėmesį — o toliau jau technikos reikalas :). Pavyzdžiui, kuomet priešas ateis patikrinti garso, už kampo jo jau lauks gerai paslėpta mina ar panašūs „malonumai". Šaudymo metu žalos dydis priklauso nuo jo krypties, t. y., didesnės žalos sveikatai patirsite, kai būsite užpulti iš nugaros, šonų arba didesnio aukščio. Tas pats ir priešams, taigi jūsų atakų krypties planavimas turėtų būti atitinkamas. Po kelių žaidimo valandų galėsite valdyti jau ne vieną, o du veikėjus — prie jūsų prisijungs mergina, vardu Teliko. Tai suteiks jums dar daugiau taktinių galimybių.

Metal Gear Acid — tikra dovana visiems, kas jaučia nostalgiją ankstesniems frančizės žaidimams. Visos be išimties ginklų kortos reprezentuoja ankstesnių dalių ginklus — nuo SOCOM su slopikliu iki snaiperinio PSG-1 šautuvo. Taip pat yra daugybė „veikėjų kortų", kurios leidžia Snake atlikti dalykus, būdingus tik tiems veikėjams. Pavyzdžiui, nindzės korta suteikia Snake galimybę supjaustyti priešą, Oceloto korta sumažina ginklų kortų naudojimo kainą. Egzistuoja net unikali Johnny Sasaki korta, ji leidžia Snake pritaikyti pagrindinę pastarojo savybę ir „nuplauti" visas kortas, esančias rankoje, keičiant jas naujomis.

Kortas galite rinktis pačiais įvairiausiais būdais: kai kurios tiesiog guli lygiuose, kitos yra paslėptos juose, dar kitas galima paimti iš nukautų priešų, o pačias vertingiausias galima gauti kaip apdovanojimą už lygio perėjimą. Kiekvieno lygio pabaigoje yra įvertinama jūsų sugaišto laiko trukmė, nužudytų priešų ir sukeltų alarmų skaičius ir t. t. Už gerą lygio perėjimą gausite ypatingų, prizinių, kortų. Aukštas rangas taip pat suteikia galimybę rinktis daugiau kortų prieš misijas. Taigi noras surinkti visas įmanomas kortas gali tapti puikia priežastimi sužaisti žaidimą dar ir dar.

Tačiau yra dar viena priežastis sugrįžti prie žaidimo po ilgos kampanijos perėjimo — tai multiplayer, kurio nebuvo japoniškoje žaidimo versijoje. Jis suteikia galimybę (prisijungus prie kitos PSP per Wi-Fi su tuo pačiu žaidimu) žaisti už Snake ir Teliko dideliame VR stiliaus lygyje. Rungtyniausite vienas prieš kitą žudydami priešus ir rinkdami diskus, kuriuos palieka kai kurie iš jų. Pirmas žaidėjas, surinkęs tris diskus, gaus progą įvykdyti vieną iš keturių tikslų, kurį įvykdęs, jis laimės. Žudydami varžovo kareivius, atimate taškus iš jo sąskaitos, ir kuomet taškai pasibaigs, jūs nugalėsite. Dar viena galimybė nugalėti — jeigu pasibaigia laikas, laimi tas, kas tuo momentu turi didesnį diskų skaičių. Nematysite savo priešų tol, kol jie nepateks į jūsų matymo zoną. Labai šaunu, kad kūrėjai nutarė pridėti šį režimą į žaidimą, tačiau abejoju, ar jis ilgam prirakins jūsų dėmesį. Nes tuo metu, kai antrasis žaidėjas atlieka veiksmus, turėsite nuobodžiai sėdėti ir laukti, kol jis pabaigs savo ėjimą, o tai, žinote, šiek tiek vargina.

Acid gal ir yra žaidžiamas kitaip negu ankstesni frančizės žaidimai, tačiau atrodo jis vienareikšmiškai taip pat. Žaidimo grafika yra labai gera, beveik MGS 3 lygio, nors ir ne be trūkumų. Kartais, kai ekrane vyksta daug įvykių vienu metu, kadrų dažnis (aka FPS) sumažėja iki 15–20 ir žaidimas pradeda tiesiog „stabdyti". Taip pat norėtųsi didesnių kameros valdymo galimybių. Visomis kitomis prasmėmis Metal Gear Acid yra vienas geriausiai vizualiai atrodančių žaidimų PSP konsolėje.

Metal Gear Acid — pirmas rimtas nukrypimas nuo frančizės tradicijų. Tai žaidimas ne tiems, kas tikisi lengvo žaidimo — jums teks rimtai planuoti savo strategijas, o jeigu iškris ne tos kortos, kurių tikėjotės, teks viską pradėti iš naujo. Žaidimas pasakoja puikią, intriguojančią istoriją ir pateikia įspūdingų dydžių mūšių scenarijus. Net jeigu jūsų nesudomins multiplayer, pagrindinės siužetinės kampanijos praėjimas užtruks apie 20–30 valandų, o paskui norėsite sugrįžti dar ir dar, visais įmanomais būdais siekti surinkti pilną kortų kolekciją ir gauti aukštesnius rangus.

SIUŽETAS 91
Slapti kariškių projektai, lėktuvų pagrobimai ir pasaulio gelbėjimas — ir viso to „smaigalyje" senas geras Solid Snake.

MUZIKA 85
Puikiai dera prie atmosferos, ypač alarmų metu.

GARSAS 87
Šaudymai, žingsniai, beldimai į sieną, durų pliauškinimai - visa tai skamba labai tikroviškai.

GRAFIKA 90
Beveik PlayStation2 lygio, kruopščiai detalizuota ir puikiai animuota.

VALDYMAS 92
Be ypatingų priekaištų, patogus ir apgalvotas.

IŠVADA
Daugiau negu solidus Solid Snake debiutas PSP konsolėje.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 89

NBA

■ KŪRĖJAS: 989 STUDIOS I LEIDĖJAS: SCEA I DATA: 2005-03-16 (JAV) I ŽANRAS: SPORTAS

Kai tik išvydau pagrindinį meniu, nustebau. Jis ne tik gražiai apipavidalintas, jame dar galime rasti tikrai įdomių dalykų. Standartiniai Quick Play, sezonai, treniruotės... Mini Games ir dar Online mode, štai čia kažkas naujo. Bet kai tik įžengiau į aikštelę, pamačiau ne itin gerą vaizdelį...

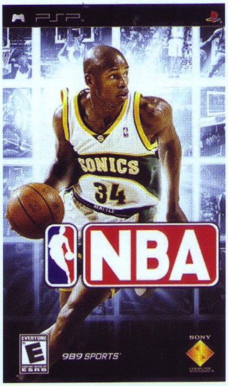
Marčius

Pradėkime viską iš pradžių. Apie standartinius žaidimo režimus, manau, nėra čia daug ką šnekėti, taigi iškart prieisiu prie šiek tiek unikalesnių ir rečiau sutinkamų režimų. Online mode tikriausiai nustebino labiausiai (gerąja žodžio prasme). Susikuriate savo „account'ą", pasirenkate komandą ir pirmyn į virtualias rungtynes su kitais tokiais pačiais žaidėjais kaip jūs. Čia galėsite žaisti tiek per „bluetooth", tiek internete. O įdomiausia, kad jūsų visa smulkiausia statistika bus išsaugota „account'o" duomenų bazėje. Taigi bet kada galėsite pasižiūrėti, kur jūsų komanda yra stipri, o kur silpna, ir, žinoma, po to daryti atitinkamas išvadas.

Mini Games: štai ši vieta ir yra skirta tam, kad būtų šiek tiek paįvairintas žaidimas. Skills Challenge režime gausite įvairiausių užduočių: kamuolio varymasis per kliūtis, mėtymai į krepšinį ar į „vertikaliuosius" lankus. Ir visa tai turėsite be klaidų atlikti per tam tikrą laiką, taip sieksite vis geresnių rekordų. Paint'e pusė aikštelė bus suskirstyta į tam tikrus plotus, iš kurių pataikius, jie nusidažys jūsų spalva. Kuo plotas yra arčiau krepšinio, tuo mažiau taškų už jį gausite. Taigi būtent šis režimas ir yra azartiškiausias :). Na ir pagaliau tritaškių konkursas, apie kurį pasakoti, manau, nereikia.

Išeikime į normalią aikštelę: dvi komandos, vienas kamuolys ir aplink daug vienodų žiūrovų. Jau po pirmos minutės žaidžiant rungtynėse kažko pasigedo mano ausys, kitą minutę smegenyse vyko įtempti procesai ir po trečiosios minutės supratau! Kur dingo rungtynių komentatoriai? Tik dabar pasidarė aišku, kaip jie gyvina visą garso foną... Deja, jų čia nėra, girdisi tik per garsiakalbį kažkoks bešnekantis balsas. Jei jau prašnekome apie žaidimo bendrą foną, tai jis nėra labai gražus. Kūrėjai, matosi, stipriai paplušėjo prie krepšininkų modeliavimo, o aikštelės atmosferai pagyvinti pagailėjo dėmesio. Ypač nykiai atrodo žiūrovai, kuriuos apšviestus galime pastebėti vos 3 rūšių. O dėl virš jų galvų (turiu omeny lubas) esančios tamsios dėmės aikštelė tampa kažkokia kitokia, nei ji turėtų būti.

Valdymas, žinoma, iš pradžių pasirodė keistokas, bet po kiek laiko pripratau. O labiausiai pastangų reikėjo įdėti dėl mėtymų į krepšį. Čia jau nebebus standartinio „paspausk — pašoks, atleisk, kai būsi viršuj — taškai". Čia teks spaudinėti kelis kartus tą patį klavišą. Ypač buvo sunku išmokti dėlioti, kas paprastai numalšina azarto sukeltas ambicijas :).



Po dienos kitos NBA atsigulė į lentyną poilsiui ir, deja, iki šiol jis dar tebesiilsi, nusprendžiau palaukti, ką parodys EA Sports NBA versija.

ĮDOMUMAS 69
Jei nesate „kietas" krepšinio fanas, tai kelioms dienoms, manau, užteks...

GARSAS/MUZIKA 66
Jei ne kartais pasigirstanti muzika, balas būtų kur kas mažesnis.

GRAFIKA 73
Krepšininkai gražūs, visa kita — ne.

VALDYMAS 70
Viskas būtų visai nieko, jei tik ne ta kvaila mėtymo sistema.

IŠVADA
Gal rimtai pataupom pinigus ir palaukiam NBA Live?

SUDĖTINGUMAS: LENGVAS / **NORMALUS** / SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 69

RIDGE RACER

Kaip jau rašė Artojas, su kiekvienu nauju Sony firmos žaidimų kompiuteriu, kiekvieną sykį pasirodo ir naujas bei savaip geras Ridge Racer žaidimas. Ir nors šį kartą kalbama apie nešiojamą konsolę, žaidimas vis viena žada išspausti viską, pradedant 3D grafika ir baigiant unikaliausiomis lenktyninio žaidimo savybėmis.

Kūrėjai, dar prieš kurdami PSP Ridge Racer versiją, atidžiai „rankiojo" labiausiai žaidėjams patikusias klasikinio Rave Racer ir ištisos Ridge Racer serijos detales bei trasas. Ir štai, viską surinkę ir apgalvoję, pateikia 24 modeliuotas ir realiai PSP sistemoje atkurtas circuit lenktynių trasas, kuriose tarp jūsų ir pergalės „atsiduria" ne tik įkyrūs oponentai, bet ir ekstremalūs greičio išbandymai. Meskit iššūkį laikui Time Attack režime arba išbandykite savo sugebėjimus nors ir su dar aštuoniais draugais vėlgi WiFi režimo reikalaujančiame Wireless Battle režime.

Pasaulinio turo režime galėsite patys susikurti visiškai pilnavertį savo turą. Žinoma, čia bus šiokių tokių laiko limitų (nuo penkių iki šešiasdešimties minučių). Taip pat į žaidimą įtrauktos ir skirtingos automobilių klasės. Lenktynės, palyginus, yra tikrai trumpos, vos po 3 minutes, tačiau reikia atkreipti

dėmesį ir į tai, kad žaidimas skirtas ne vien ilgiems pasisėdėjimams, bet kartu ir greitam, trumpam pasižaidimui.

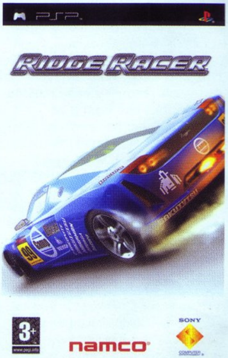
Na, kokia nuostabi žaidimo grafika ir kaip gerai sumodeliuoti 3D objektai ir aplinkos turbūt neminėsiu — tai ir taip aišku žinant per metus išlaikomas Ridge Racer kūrėjų tradicijas. Geriau užsiminsiu, kad žaidime rasite 58 skirtingus automobilius. Žinoma, čia išliko ir klasikinė „drift handling" sistema. Galėsite maksimaliai užpildyti savo NITRO balionus darydami gražiausius drift'us.

Žinoma, turbūt neverta net minėti, kad kritikai ir žaidėjai, kurie jau turėjo galimybių išbandyti Ridge Racer, liko sužavėti jo grafiniu apipavidalinimu ir garso efektais. O jei jau užsiminiau apie efektus, iškart jūsų dėmesį norėčiau nukreipti į tai, kad žaidimas veikia stabiliu, 60 kadrų per sekundę greičiu. Tai jam leidžia nevaržomai demonstruoti asfalto bei šviesų efektus, leidžia pamatyti žaidėjui menkiausią animuotą smulkmeną arba kiekvienam savaip pajusti kiekvieną žaidimo aplinką ir visa tai prieinama turint tokį kompaktišką ir nediduką PSP.

Tarp kitko, geros ir TIK geros muzikos gerbėjai taip pat atras žaidime sau peno, mat kūrėjai remiksavo geriausius pavienėse serijos dalyse girdėtus „gabalus", pridėjo naujų ir išėjo puikus garso takelis, kurį sudaro 30 muzikos kūrinių.

Baigdamas nebeturiu net ką pasakyti, tik kad Ridge Racer žada būti vienas iš pagrindinių PSP „must have" žaidimų!

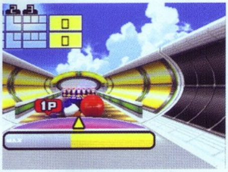
Ridge Racer Europoje startavo kartu su PSP.



APE ACADEMY

Mes jau seniai laukiame kažko itin šmaikštaus ir originalaus — štai jums ir naujasis šėliojimo užtaisas, kuris puikiai įsimaišys ir į vakarėlių linksmybes. O receptas labai paprastas — Sony „milžinas" tiesiog paėmė garsiąsias ir jau gana populiarias beždžiones iš Ape Escape ir suteikė joms... labai daug — net 44 beprotiškai mielus ir paprastus mini žaidimus.

Visas šis rinkinys yra kaip didžiulė įžanginė dalis į patį Ape Academy — žaidėjo tikslas išmokyti savo beždžionę įvairiausių dalykų, su kuriais ji susipažins kiekviename iš šių žaidimų. Vienu žodžiu, iš neišauklėtos ir nosį krapštančios beždžionės turės išaugti verslumu pasižymintis primatas. Na taip, istorija nieko nestebina, tačiau paprastume ir slypi visas tokių mini žaidimų žavesys — tuo labiau, jog patys kūrėjai žada suteikti tikrai daug mažų malonumų.



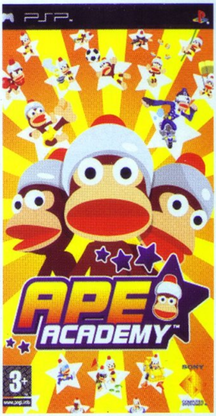
Nesijaudinkite, japonų kalbos mokytis nereiks. Akademijoje dėstomų „dalykų" sąrašas gana ilgas, tad mes paminėsime tik keletą: oro rutulys (kažkokia ledo ritulio forma), matadoro pamokos, beždžionių boulingas, sprintų lenktynės ir žaidimas, kuriame reikės gaudyti krentančias bombas ir iš karto sviesti jas į priešo pusę. Ir tai, žinoma, tik dalis visų dalykų, kuriuos teks studijuoti, o baigiant išlaikyti galutinį egzaminą.

Turbūt daugelis jau nuspėjo, kad didžiulį įnašą dėl šio žaidimo populiarumo turės ir puikiai funkcionuojantis Wi-Fi. Vienu PSP galės dalintis 2 žaidėjai, o jeigu į svečius užsuks draugas su antruoju PSP, tai Wi-Fi leis žaisti net 4 žaidėjams vienu metu.

Kalbant apie grafiką nėra ką bepridurti — viskas atrodo nuostabiai: ryškios ir mūsų tinklainėse netgi traškančios spalvos sukuria turbūt patį didžiausią įspūdį. Veikėjai atrodo ne prasčiau negu matytame „Ape Escape", tad pasirinkus tinkamą kadravimo greitį galima susikurti tikrą vizualų perliuką.

Ir kaip jau minėjome, Beždžionių Akademija iš karto šturmuoja vakarėlių ir kitokių susibūrimų programas, tad galima drąsiai teigti, jog daugelio žaidėjų režimas čia įformintas gana puikiai.

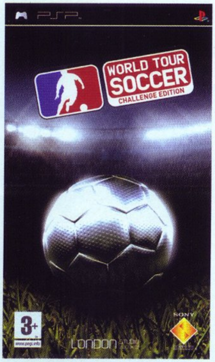
Ape Academy Europoje startavo kartu su PSP.



World Tour Soccer: Challenge Edition

Iš visų sportinių simuliatorių, prieinamų PSP konsolėje starto Europoje metu, būtent World Tour Soccer galima pavadinti pačiu „simuliatoriškiausiu" projektu, tinkamu net patiems išrankiausiems žanro gerbėjams. Nepaisant to, kad žaidimas orientuotas labiau į virtualaus futbolo fanus, negu į atsitiktinius žaidėjus, kūrėjai pamiršo įtraukti į jį... karjeros režimą! Mes, aišku, tikime, kad čia kaltas užmaršumas, o ne pikti norai, tačiau bet kuriuo atveju tai — neleistinas neapsižiūrėjimas.

Visomis kitomis prasmėmis World Tour Soccer yra faktiškai idealus žaidimas. Šiame žaidime galime derinti beveik viską: nuo mačo trukmės iki meniu spalvų paletės ir valdymo mygtukų konfigūracijos. Beje, apie valdymą. Jis visai neapsiriboja „paso" ir „smūgio" mygtukais! Naudojant pagrindinių ir šalutinių (L, R) mygtukų kombinacijas, žaidėjai gali atlikti labai įspūdingų triukų. Ypač džiugina tai, kad tokį „praplėstą" valdymą naudoti tikrai verta, kadangi dažnai tik jis leidžia įveikti gerą DI gynybą. Žaidėjus galima valdyti ir klavišais, ir analogine „rankenėle".



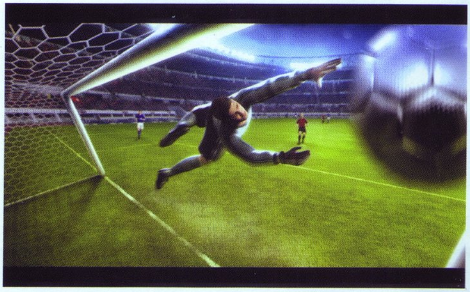
Iš viso World Tour Soccer žaidime pristatomi keturi žaidimo režimai: „Greitosios rungtynės" (quick match), „Draugiškos rungtynės" (exhibition, čia pat „slepiasi" ir multiplayer režimas), „Taurės rungtynės" (challenge). Kadangi bendras žaidimo sudėtingumo lygis pakankamai aukštas, mus labai nuvylė treniruočių režimo stoka, nes rimtai padėtų naujokams įsitraukti į virtualaus futbolo pasaulį. O štai „Taurės rungtynių" režimas labai patiko. Šiame režime už kiekvieną taktiškai apgalvotą „pasą", smūgį į vartus arba gryną kamuolio atėmimą jums bus skiriami specialūs patirties taškai (exp), kuriuos po mačo galima išeikvoti papildomų arenų ir kitų bonusų atrakinimui.

O jų skaičius yra tiesiog milžiniškas! Nei viename sportiniame žaidime dar nematėme tokio nuo pradinio naudojimo paslėptų komandų, sportinių aprangų, papildomų žaidėjų sudėčių ir stadionų skaičiaus. Tačiau kita vertus, žanro naujokai vargu ar galės pasidžiaugti visais tais džiuginančiais siurprizais — dėl aukšto žaidimo sudėtingumo lygio jie greičiausiai taip ir liks prirakinti prie kelių mėgstamų komandų ir stadionų trijulės. Kartais pernelyg geras kompiuterio DI pradeda erzinti — labai jau lengvai varžovai perima kamuolius pasų metu.

Grafiškai žaidimas atrodo įspūdingai, beveik PlayStation 2 versijos lygio, ir nepaisant nuolatinio didelio futbolininkų kiekio judėjimo ekrane, praktiškai nestabdo. Už tai dėl garso yra šiokių tokių problemų. Ne, smūgių garsai geri, tačiau komentatoriaus darbas yra nekoks. Susidaro įspūdis, kad jis tiesiog miega darbo vietoje, tik retkarčiais ištaria kamuolį valdančio žaidėjo pavardę.

Taigi turime vieną geriausių futbolo simuliatorių, kuris labai patiks visiems žanro gerbėjams. O štai dėl naujokų mums kyla rimtų abejonių...

World Tour Soccer: Challenge Edition Europoje startavo kartu su PSP.



Archer Maclean's Mercury

Prieš daugelį metų arkadinį žaidimą keistu pavadinimu Marble Madness netikėtai labai pamėgo JAV jaunimas, jis privertė vaikinus ir merginas tiesiog nakvoti prie žaidimų automatų. Šių automatų konstrukcija, kaip ir „geimplėjus“, nebuvo labai sudėtingi: „trekbolu“ žaidėjas turėjo valdyti virtualų rutulį, vesdamas jį per suraizgytų virtualių labirintų su įvairiausiomis kliūtimis aibę. Pakankamai kokybiškas fizinis varikliukas su pabrėžtinai atidžiu dėmesiu gravitacijos dėsniams priversdavo patikėti visų tų pakilimų ir staigių nusileidimų tikroviškumu.

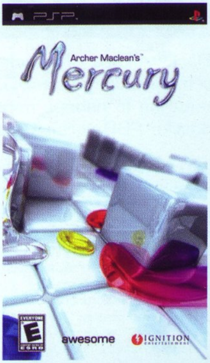
Praėjo daug metų. Per tą laiką žaidimų konsolių ir automatų galia išaugo šimtus kartų ir išvedė klasikinius žaidimų principus į visiškai naują lygį. Susipažinkite: Archer Maclean's Mercury — grįžimas prie Marble Madness idėjų, tik PSP konsolėje. Pagrindiniai naujo žaidimo ypatumai: pribloškianti grafika, gyvsidabrio lašas rutulio vaidmenyje ir... labai ilgas krovimosi laikas. Kiti žaidimo aspektai praktiškai nepasikeitė: spausdami mygtukus, vedame lašelį per labirintą, kuriame pilna kliūčių bei galvosūkių.

Beje, pastaruosius taip pat galima pavadinti naujove — skirtingai nuo Marble Madness, naujas žaidimas reikalauja iš žaidėjų ne tik geros reakcijos, bet ir tam tikrų protinių sugebėjimų. Tačiau neverta bijoti — vis viena pagrindiniu kovos būdu su eiliniu labirintu lieka atidus jo išstudijavimas iš paukščio skrydžio su tolimesniais 20–30 ėjimų bandymais. Laimei, pakartotino ėjimo metu Archer Maclean's Mercury nieko neperkrauna...

Bet visais kitais atvejais krovimai vyksta ir tai yra pagrindinis šio žaidimo trūkumas. Nes trunka jie tikrai labai ilgai. Būtent šis faktas neleidžia mums vadinti šį žaidimą mėgstamu. Tačiau būkime sąžiningi: visais kitais aspektais Archer Maclean's Mercury yra tiesiog stulbinantis žaidimas. Puiki grafika (būtent jai turime „dėkoti“ už ilgus krovimus), puiki judėjimo fizika ir lygių dizainas, sudėtingiausios kliūtys. Iš viso žaidime 70 lygių; beje, visus juos galima pereiti ir su draugu (multiplayer režimas) — kas pirmas.

Jeigu gyvenime turite daug laisvo laiko (ne tik žaidimams, bet ir krovimosi laukimui), mes jums primygtinai patariame įsigyti šį puikų žaidimą. Jums tikrai patiks, patikėkit.

Archer Maclean's Mercury Europoje startavo kartu su PSP.



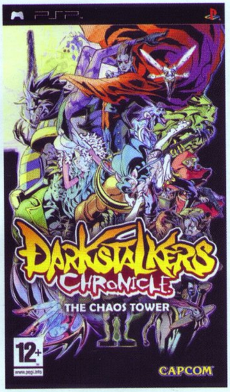
DARKSTALKERS CHRONICLE: THE CHAOS TOWER

Darkstalkers Chronicle — tai vienos sėkmingiausių Capcom kompanijos frančizių, Street Fighter, teminis nukrypimas. Darkstalkers Chronicle pirmą kartą pasirodė daugiau kaip prieš 10 metų, mes jau ir nebepamename, kokioje žaidimų platformoje, tačiau iš karto pelnė populiarumą. Ar pavyks PSP versijai pakartoti originalo sėkmę? Pažiūrėkim...

Pagrindinis skirtumas tarp Darkstalkers Chronicle ir Street Fighter frančizės — žaidimo atmosferos niūrumas ir žiaurumas. Tačiau visomis kitomis prasmėmis tai klasikinis „faitingas": greitas, įspūdingas, pakankamai „protingas" ir priverčiantis žaidėją mokytis skirtingų mūšio judesių ir kombinacijų.

Kaip ir visi Capcom muštynių žaidimai, grafiškai Darkstalkers Chronicle atliktas anime stiliumi, pagardintu tam tikru žiaurumo ir kraujo kiekiu. Visi kovotojai yra padalinti į 3 grupes: Dark Stalkers, Night Warriors ir Dark Stalkers 3. Beje, tai klasikinis pasidalijimas Darkstalkers Chronicle frančizėje.

Iš PSP versijos skiriamųjų bruožų verta paminėti kai kuriuos mūšių sistemos balanso pakeitimus (kovotojų gyvybės kiekio,



Special juostelės užpildymo ypatumų) ir... visiškai naują žaidimo režimą — „Bokštas“ (Tower). Subūręs trijų kovotojų komandą (kurią vėliau galima kaitalioti), žaidėjas pradeda savo nelengvą kelią į Bokšto viršūnę, susidedantį, aišku, iš mūšių serijų. Tačiau jeigu kažkam šis kelias pasirodys pernelyg paprastas, Capcom sugalvojo kelis apsunkinančius elementus: jie tiesiog eliminavo iš „geimplėjaus“ kelis svarbius judesius (šuolis, smūgis į galvą kumščiu), priversdami žaidėjus sugalvoti vis naujų ir naujų pergalių strategijų.

Kaip ir bet kuris kitas „faitingas“, Darkstalkers Chronicle yra negailestingas naujokams ir visiems tiems, kas nežino gyvybiškai svarbių smūgių kombinacijų. Taigi tuo tarpu, kai frančizės veteranai žaibiškai nukauna priešus vieną po kito, naujokams teks prakaituoti su žaidimo instrukcija, studijuoti mygtukų kombinacijų nuoseklumą. O geriau įsisavinti įgūdžius padės Praktikos režimas (Šractice mode), kuriuo primygtinai patariame pasinaudoti visiems naujokams. Ypač prieš išvykstant į Bokštą.

Žaidimo multiplayer režimas naudoja Wi-Fi sąsają ir vienu metu palaiko iki keturių pajungimų.

Per pastaruosius metus taip pripratome prie visiško žaidimų „trimatiškumo“, kad suvokti plokščias dvimates Capcom žaidimo figūrėles iš pradžių nelengva net miniatiūrinėje PSP. Dar daugiau, pirmas žaidimo įjungimas vietoj raumeningų vaikinų ir merginų demonstruoja mums kažkokias storas statinaites, kovojančias tarpusavyje. Baisu? Neišsigąskite, tereikia tik pakeisti opcijose žaidimo ekrano režimą iš 16:9 į 4:3. Nepamirškime, kad originalus žaidimas buvo kurtas būtent 4:3 formato, ir jo pritaikymas plačiaekranei PSP yra toks, koks yra.

Baigę grafinių problemų sprendimą, eikime prie pačių kovų. Žaidimo valdymo negalima pavadinti patogiu: ir dėl jau minėtos būtinybės mokytis kombinacijas, ir dėl jų realizavimo problemų su konsolės analogine svirtele. Bet, laimei, žaidimo opcijose yra „lengvo valdymo“ (easy control) funkcija, kurią žanro veteranai laikys neleistina apgavyste (cheat'inimu), o naujokai — dievų dovana.

Apibendrinant norisi pasakyti, kad Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower — labai geras žaidimas. Taip, ne viskas čia sklandžiai valdoma. Tačiau visa kita: grafika, garsas, žaidimo metu atrakinami bonusai — tiesiog nuostabu. Street Fighter ir „senosios“ Darkstalkers Chronicle frančizių gerbėjai bus labai patenkinti. Naujokams, kurie nori įsitraukti į žanrą, taip pat rekomenduojame pridėti šį projektą prie savo PSP žaidimų kolekcijos.

Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower Europoje startavo kartu su PSP.

Tony Hawk's Underground 2: Remix

Visi žaidimai, parengti PSP startui, sudaro tikriausiai vieną įspūdingiausių rinkinių iš naujų konsolių startinių projektų rinkinių per visą žaidimų industrijos istoriją. Vienu iš tokių žaidimų, keliančių neįveikiamą norą greičiau jį nusipirkti ir pasileisti, yra Tony Hawk's Underground 2: Remix (toliau — THUG2). Kūrėjų studija Shaba Games, kuri perkėlė šį projektą iš PlayStation 2, padarė viską, kas įmanoma, kad ne tik nepablogintų „geimplėjaus", bet ir pridėtų kelias įspūdingas naujoves.

Jeigu niekad nežaidėte THUG 2 arba bet kokio kito Tony Hawk frančizės žaidimo, tikriausiai atėjo metas paaiškinti, ką turime omeny. THUG 2 — tai ekstremalaus važinėjimo riedlente žaidimas, kuriame pagrindinius vaidmenis atlieka Tony Hawk ir Bam Margera. Iš viso žaidime yra du režimai: Siužetinis (story) ir Klasikinis (classic). Pirmas jų yra skirtas dviejų ekstremalių komandų, kurioms vadovauja mūsų herojai, „pasivažinėjimui" per įvairius pasaulio miestus. Jų tikslas — nuvažiuoti kelią greičiau už varžovus griaunant viską, ką tik įmanomą sugriauti.

Na, o būdų paversti pasaulio sostines griuvėsiais žaidime daugiau negu pakanka. Skirtingai nuo originalios PlayStation 2 versijos, į „remix'uotą" yra pridėti dar keli miestai: Las Vegas, Kioto, Atlanta ir Santa Kruzas. Papildomose lokacijose rasime dar didesnį įvairių architektūrinių statinių, kuriuos galima sugriauti, skaičių.

„Klasikinio" režimo pavadinimas kalba pats už save — tai yra tai, ką jau matėme senuose frančizės žaidimuose. Faktiškai tai tiesiog važiavimas riedlente, kurio tikslas yra visokių užduočių atlikimas ir taškų rinkimas už triukus ir kombinacijas specialiai įrengtose aikštelėse.

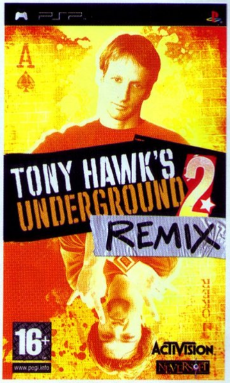
Galimybė prijungti PSP prie PC per USB sąsają leidžia žaidėjams importuoti į THUG 2 savo nuotrauką (arba ne savo) tam, kad įdėtų ją į „skeiterio" modelį. Be to, žaidimas leidžia mums pasirinkti riedlentės dizainą ir graffiti vaizdo tipą, kurį herojus paliks ant pastatų ir tvorų.

Žaidimo valdymas yra pakankamai patogus, nors ir jaučiama antros analoginės rankenėlės stoka.

Tony Hawk visuomet pasižymėjo puikiai parinktu muzikiniu fonu. Ne išimtis ir ši, PSP, versija: visi pasaulio balsai — nuo Frenko Sinatros iki Red Hot Chili Peppers — pamalonins jūsų klausą ekstremalių pasivažinėjimų metu.

Karta išleidę 1100 Lt PSP konsolei ir dar apie 160 Lt THUG 2 Remix'ui, būsite labai nustebę, kaip ilgai jums daugiau nebereikės didinti savo „žaidybinių" išlaidų sumos. Iš tikrųjų kišeniniai Tonio nuotykiai — tai vienas geriausių šiuolaikinių žaidimų, pasižymintis beveik begaliniu žaidimo procesu (plius multiplayer per Wi-Fi). Primygtinai rekomenduojame!

Tony Hawk's Underground 2: Remix Europoje startavo kartu su PSP.



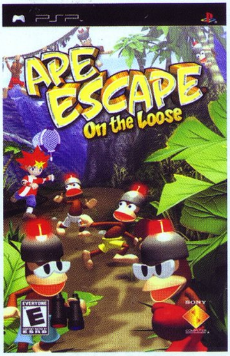
Ape Escape: On The Loose

Tikriausiai tik nedaugelis iš jūsų gali sau leisti turėti namuose tikrą gyvą beždžionę. Nors, ką čia slėpti, kartais to labai norisi. Laimei, Sony korporacija laiku susirūpino gyvūnų mylėtojų norais ir perkėlė iš antikvarinės PSone į naujamadišką PSP savo kažkada labai populiarų projektą Ape Escape.

Žaidimo siužetas nėra sudėtingas, bet pakankamai originalus: jis pasakoja apie tai, kaip pikta beždžionė, vardu Spector, gavo „išprotėjusio profesoriaus" stebuklingą išradimą — protinius gebėjimus stiprinantį šalmą — ir tapo Protinga beždžione. Aišku, ir pikta. Pačiu pirmiausiu protingai pikto Spector'iaus sumanymu tapo perkelti 200 beždžionių (vadovaujant jam pačiam) į priešistorinę epochą, kur jie galėtų kovoti su tik atsirandančia žmonijos rase dėl vienintelės protingos būtybės Žemėje vardą.

Laimei, primatų sąmokslas buvo atskleistas. Nelaimei — kai buvo jau per vėlu. Ir dabar gelbėti žmoniją nuo virtimo naminiais gyvuliais keliauja rudaplaukis vaikinukas, vardu Spaikas. Pasiėmęs su savimi tinklą makakų gaudymui ir gerą lazdą, mūsų herojus juda prie Laiko Mašinos...

Kelionės metu jis sutinka tą patį „išprotėjusį profesorių", kuris, tikriausiai jausdamas savo kaltę dėl to, kas įvyko, dievagojasi ir prižada pagelbėti Spaikui savo sumaniais techniniais daikčiukais. O kadangi „išprotėjusiu" jį vadina ne veltui, atitinkamai ir visi jo išradimai yra kiek... ekscentriški. Pavyzdžiui, lankas, kurį sukant sukuriamas aplink supantis nepramušamas jėgos laukas, arba stebuklingas bumerangas, arba beždžionių aptikimo radaras... Tačiau nepaisant visokiausių įtaisų gausos, geriausiais Spaiko draugais viso žaidimo metu liks jo lazda ir tinklas, žaibiškai perkeliantis pagautas beždžiones atgal, į jų laiką.



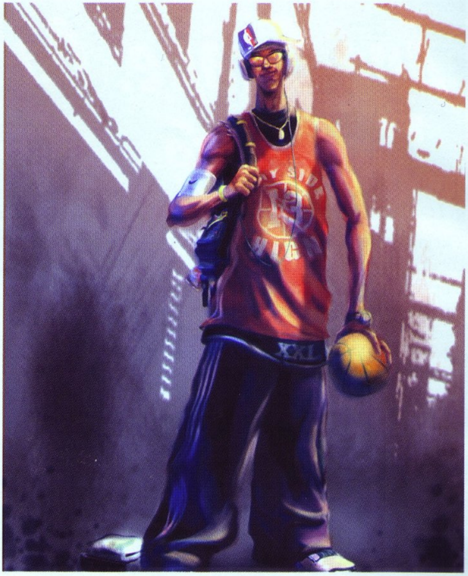
Grafiškai Ape Escape: On The Loose primena žaidimą, perkeltą iš PlayStation 2, o ne iš PlayStation — ir ne tik dėl išplėstų PSP video sistemos galimybių, bet ir dėl patobulinto variklіuko. Kartu su grafiniu varikliuku buvo patobulintas ir „geimplėjus" — nuo šiol Spaikas, atliekantis savo pavojingą misiją, galės pasismaginti keliais mini žaidimais (nusileidimas iš kalno snieglente, stalo tenisas, boksas...). Tačiau jų aktyvavimui žaidėjams teks surasti lygiuose gerai paslėptas monetas.

Visi tie, kurie žaidė originalią žaidimo versiją, bus greičiausiai nusivylę naujienos valdymu: skirtingai nuo PSone, kišeninė Sony sistema turi tik vieną analoginį pultelį. Tačiau mes tikime, kad visi kiti (ir tokių bus dauguma) bus patenkinti puikiai prie PSP pritaikytu valdymu.

Žaidimas palieka labai gerą įspūdį. Taip, tai perdirbinys iš PlayStation laikų, ir tai reiškia, kad „geimplėjus" sukurtas pagal tų laikų kanonus (t. y. šiuolaikiniams žaidėjams jis gali pasirodyti kiek nuobodus). Tačiau tuo pačiu toks nuoseklumas, tradicijų laikymasis yra ne tik „minusas", bet ir „pliusas". Bent jau originalo gerbėjams.

Ape Escape: On The Loose Europoje turi pasirodyti kitų metų pradžioje.

NBA STREET SHOWDOWN



Pasitikime: per pastaruosius metus geriausią 3x3 režimą turinti krepšinio serija taip pat atiduoda savo indėlį PSP sistemai — naują, realiai atkurtą ir dar labiau pašėlusį žaidimą gatvės krepšinio tematika. Laimei, Europai ir Australijai EA Games žaidimo startą numatė kartu su PSP pasirodymu, todėl žaidimas atsirasti prekyboje turi rugsėjį. Tačiau laukti tikrai yra ko, nes žaisdami įspūdingas ir įtemptas rungtynes, galėsite tapti nauja ir vienintele gatvių legenda King of the Courts režime arba „sumesti" keletą kėlinių su draugais dėl PSP Wi-Fi galimybių.

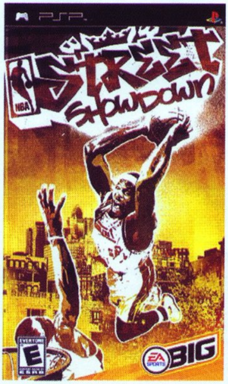
Žaidime galėsite optimaliai išnaudoti savo krepšinio sugebėjimus, nes palaipsniui kylant reitingui, nuo blogiausių ir nežinomiausių komandų sąrašo kilsite iki pačių geriausių. Taip pat palaipsniui besikeičiant sudėtingumui keisis ir varžybų lygis. Ilgainiui privalėsite pademonstruoti visas savo varymo, dėjimo bei driblingo subtilybes. Patikėkite, jų tikrai prireiks.

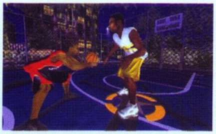
Taipogi stebina gana plačios žaidimo galimybės. Kaip ir įprasta EA „street" stiliaus žaidimuose, galėsite susikurti savo nuosavą žaidėją, atitinkantį (arba bent jau primenantį) jūsų išvaizdą bei kūno sudėjimą. Žinoma, be visa ko čia dar yra du unikalūs Shot Blocker ir Arcade Shootout režimai, kurių metu rinksite taškus ir vėliau kelsite savo statusą kaip būsimoji gatvių legenda.

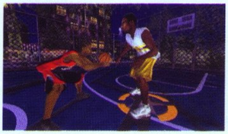
Kaip jau minėjau, gerai sukurtas ir priderintas tinklo žaidimas leis jums nevaržomai išmėginti jėgas su draugais dinamiškose vienas-su-vienu kovose. O tuo tarpu naujas Party Play leis vienu metu net keturiems žaidėjams varžytis shot blocker ir arcade shootout režimuose naudojant vienintelį PSP!

Dar viena žavi detalė yra ta, kad niekur nedingo ir kaip visada gerai sudėlioti EA garso takeliai. Žinoma, EA specialiai PSP žaidimo versijai sukūrė naują EA Trax pakuotę, kurios dėka žaidimo metu galėsite ne tik įtemptai rungtyniauti, bet ir klausytis geros bei kokybiškos muzikos, kuri, kaip žinia, EA žaidimuose dar nė karto nenuvylė.

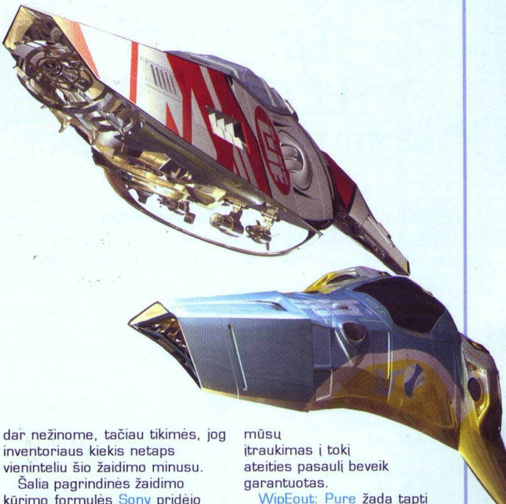
Pagaliau tiesiog norėtųsi išreikšti savo nuostabą kalbant apie tai, kaip EA games remia PSP. Be NBA street Showdown, kūrėjai yra numatę ir dabar dirba prie dar bent dvidešimt žaidimų, skirtų ekskliuzyviai PSP konsolei. Įtariu, kad tai tikrai sustiprins PSP startą ir netrukus padės jam kaip reikiant išgarsėti.







WIPEOUT: PURE

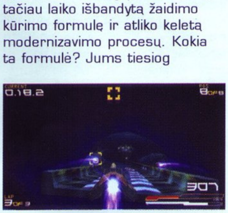


Pagaliau žaidimas, kuris mus pakerėjo dar tais gūdžiais praėjusio dešimtmečio laikais, sugrįžo. Ir vėl galėsime pasinerti į nuostabių futuristinių lenktynių, kurioms meilę ar šiltus jausmus dar iki šiol tausojame nuo pirmųjų WipEout žaidimų pasirodymo, pasaulį.

Pasaulio šviesą šis žaidimas išvydo 1995-aisiais metais, kai jį paskyrė į PlayStation kompiuterinių žaidimų armijos būrį. Pareigos — futuristinės ir kvapą gniaužiančios lenktynės, kurios tapo populiariausiomis beveik visų formatų srityse. Tada atėjo laikas kitiems žaidimams, ir WipEout pasitraukė į šešėlį... iki dabar. Naujoji WipEout versija, kodiniu pavadinimu Pure, žada džiuginti tiek senąjį šio žaidimo gerbėją, tiek ką tik su lenktynėmis ore susipažinusįjį. Įdomu tik tai, kaip atrodys PSP konsolei skirtas variantas: ar jis nesugadins gero WipEout vardo? O galbūt iš karto šoks į prizininkų gretas?

Visų pirma, tie, kas nežino, kas per velnias yra tas WipEout, turėtų būti informuoti, jog šiose lenktynėse nėra draugystės — varžovai laksto kaip pamišę ir tikrai nevengia aršios kontaktinės kovos. Kūrėjai nebandė išrasti dviračio — tiesiog paėmė seną, tačiau laiko išbandytą žaidimo kūrimo formulę ir atliko keletą modernizavimo procesų. Kokia ta formulė? Jums tiesiog

suteikiamas tam tikras oru sklandantis bolidas, kurį teks pilotuoti baisiose ir stačių posūkių kupinose trasose. Tiesa, nepamirškite ir to fakto, jog trasoje pilna įvairiausių objektų, kurie gali iš karto nusiųsti jus ir jūsų bolidą į dausas. Dauguma varžovų yra tikri profesionalai — jie nepraleis progos pakovoti dėl aukso ir žaidėjui iš realaus pasaulio tikrai nerodys jokios pagarbos. Stebėjome vienas lenktynes: žaidėjas labai lengvai pralenkė visus varžovus ir pasiekė beveik 100 mylių per valandą greitį, tačiau jau pirmame posūkyje, kuriame jis trumpam paliko trasą, dauguma varžovų nuskuodė į priekį. Tiesa, kiekvienas atsitrenkimas jūsų automobiliui kainuoja tam tikrų „gyvybės" taškų — padaužykite savo bolidą į sieną, tuoj išlėksite į orą... ir, žinoma, išvysite taip mylimą „game over" užrašą. Kovodami su varžovais nevenkite ir „uždraustų" dalykų: trasoje pilna įvairiausios ginkluotės, kurią galima pasiimti ir panaudoti prieš savo varžovus. Ginklų sąrašo dar nežinome, tačiau tikimės, jog inventoriaus kiekis netaps vieninteliu šio žaidimo minusu.



Šalia pagrindinės žaidimo kūrimo formulės Sony pridėjo vienintelį ingredientą — „multiplayer" režimą. O tai iš karto pasako labai daug — žaidimas taps dar įdomesnis ir smagesnis laisvalaikio praleidimo būdas. Vienos WipEout kopijos pakanka net 8 žaidėjams. Sklinda kalbos, jog net pasibaigus lenktynėms, žaidėjai galės važinėti po ištuštėjusią trasą bandydami vienas kito bolidų stiprumą ir atsparumą smūgiams. Na o vieno žaidėjo režime WipEout turės 16 individualių trasų, kurios skiriasi sudėtingumo lygiu ir ilgumu. Tiesa, futuristinės lenktynės vyks tokiose pat futuristinėse platybėse, tad mūsų įtraukimas į tokį ateities pasaulį beveik garantuotas.

WipEout: Pure žada tapti tikru hitu — jį pamilti turėtų tiek senųjų WipEout mėgėjai, tiek visiški futuristinių lenktynių naujokai. Iš tikrųjų tai vienas geriausių PSP žaidimų šiuo metu; o lenktynių simuliatorius, be jokios abejonės, geriausias.

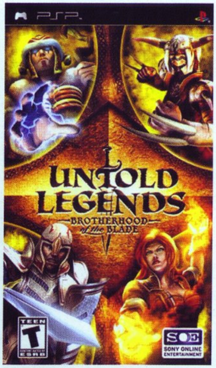
WipEout: Pure Europoje startavo kartu su PSP.

UNTOLD LEGENDS:
BROTHERHOOD OF THE BLADE

Pagaliau išsipildė dar viena kompiuterinių žaidimų mėgėjų svajonė — PSP konsolei padovanotas ir RPG žaidimas. Šiuo metu karaliauja lenktynių žaidimai, tie, kur reikia sukti vairą į kairę arba dešinę, tad mozaikinio bei veiksmo pobūdžio žaidimams šis laikotarpis vadinamas „užgimimo“ metu. Ir iki pat PSP pasirodymo buvo labai jaučiamas RPG žaidimų trūkumas — keista, nes ankstesnės Sony konsolės kartu su saviškiais RPG „sparnais“ netgi pakildavo į dangų. Todėl labai keista, jog PSP žaidimų arsenale neaptikome visos galybės RPG žaidimų — galbūt kūrėjai išsisėmė?! Kaip ten būtų, Japonija ir toliau lieka Tolimųjų Rytų kraštu, o mes imame tai, ką turime — Untold Legends: Brotherhood of the Blade.

Pirmiausia būtina paminėti, jog Untold Legends: Brotherhood of the Blade yra tų pačių žmonių, kurie PS2 konsolei sukūrė Champions of Norrath ir Champions: Return to Arms žaidimus, darbas. Ir tai dar ne viskas — įkvėpimo kuriant šį žaidimą ieškota daugelyje kitų žaidimų, pavyzdžiui, Baldur's Gate: Dark Alliance.

Istorija sukurta taip, jog kyla klausimas, ar kūrėjai iš viso turėjo kokių nors išskirtinių ambicijų. Pasirodo, jūs esate taip vadinamas karūnos čempionas. Vienas iš svarbiausių tokio čempiono darbų yra ginti mistinio kaimo lyderį. Skaitykite garsiai ir aiškiai — jums teks šliaužioti grioviais, uolomis ir mįslingais tuneliais bandant susidoroti su bet kokia priešiškai nusiteikusia būtybe. Beje, pastarosios būtybės iš visų jėgų bandys sunaikinti savo kelyje sutiktus varžovus bei taikiame miestelyje sukelti chaosą.



Jus apsupo? Nors pagrindinė šio žaidimo dalimi bandoma įvardyti vaikščiojimą bei šliaužiojimą tamsiose zonose, akivaizdu, jog visas žaidėjų dėmesys bus sukoncentruotas į kautynes ir muštynes. Tuo labiau, jog patys kūrėjai perspėja, kad šiame žaidime bus visa galybė įvairiausių vietų, kuriose bus galima kelti didžiules kovas ar mūšius. Pridėkime automatiškai veikiančią pasaulio regeneravimo sistemą ir į mūsų konsoles parbėgs visa kariauna įvairaus dydžio ir bjaurumo bosų bei priešininkų.

Nepamirštas ir inventorius — žaidimas suteikia galimybę pasinerti į kolekcionuotojo kailį: eini ir renki daiktus, kuriuos talpini į specialiai jiems skirtą invertoriaus skiltį. Be to, tokie daiktai leis išskirti veikėją iš kitų žaidėjų būrio.

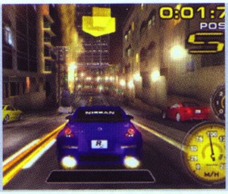
Kūrėjai seka Vakarų RPG tradicijas — veikėją žaidime bus galima pasirinkti iš 4 skirtingų klasių, kurių kiekviena turi dar milijonus įvairiausių atšakėlių. Jums įdomu, kokios tai klasės? Prašome: karžygiai, alchemikai, druidai ir taip vadinami „Beserkeriai“. Kiekviena iš rasių pasižymi tik jai būdingomis kovos subtilybėmis, išvaizda ir t. t. Personalizacija palikta pačių žaidėjų globai.

Žaidimą galima žaisti ir su draugu, jeigu tik jis turi tokį pat žaidimą — vaikščioti grupelėmis po tamsius klonius ir požemius daug saugiau. Tačiau žaidimo braižas nuo to nė kiek nepasikeis — jūs tiesiog dviese įveiksite tą patį žaidimą. Todėl kyla klausimas, kodėl kūrėjai nesistengia reklamuoti savo naująjį produktą? Šis žaidimas iki šiol nepritraukė jam priklausančio dėmesio galbūt dėl to, jog jis beveik niekuo nesiskiria nuo kitų RPG žaidimų? Mūsų atlaidumą lemia faktas, jog tai pirmasis PSP RPG tipo žaidimas, tačiau taip tęstis ilgai tikrai negalės. Tuo labiau, jog ir techninė žaidimo pusė po savęs palieka tam tikrą dvoką — paleidimo laikas nežmoniškai ilgas. Galbūt to ir reikėjo tikėtis? Juk „naminėms“ konsolėms skirtų žaidimų pritaikymas nešiojamiems žaidimų „aparatams“ niekada ir nebuvo stebėtinai džiuginantis reiškinys.

Untold Legends atrodo kaip dar vienas įprastinis RPG žaidimas. Paslėptų mažmožių bei papildomo džiugesio čia turbūt atras tik RPG fanatikai, o tie, kas ieško kokio nors naujo žaidimo savo naujajam PSP, turbūt liks nusivylę. Ypač tada, kai prieis vandens malūną, kurio perėjimas — dar viena tema aršiai diskusijai. Kad ir kaip ten būtų, RPG atgimimo PSP konsolėje dar teks palaukti.

Untold Legends Europoje startavo kartu su PSP.

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION



Pagaliau Rockstar games atskleidė visas smulkmenas ir ketinimus dėl savo žaidimo PSP versijos. Daugeliui kilo klausimų, kaip žaidimas atrodys, kaip veiks, ar transformacija bus sėkminga ir iš karto užbėgdamas už akių pasakysiu, kad žaidimas beveik toks, kaip jo originalas mūsų konsolėse!

Pamirškite viską, ką galvojate apie PSP racing žaidimus — Midnight Club 3 bus stilingiausias, gražiausias ir greičiausias PSP ribose. Chaotiška, nesuvaldoma lenktynių jėga, tikrasis vairavimo pojūtis ir trys „gyvi“, tiesiog kvėpuojantys miestai neabejotinai pakels nešiojamų konsolių standartus į naują lygmenį.

Pradėsiu nuo to, kad visos licencijuotos mašinos, jų dalys, visos opcijos ir nustatymai, kurių dėka stilizuosite automobilio vidų ir išorę, praktiškai visi lenktynių pojūčiai iš konsolių yra perkelti į PSP. Atrakinkite naujas detales, keiskite įvairiausias mašinos dalis, „miksuokite“ spalvas, derinkite suspensiją, atskiras automobilio dalis ir viską, kas yra tarp jų.

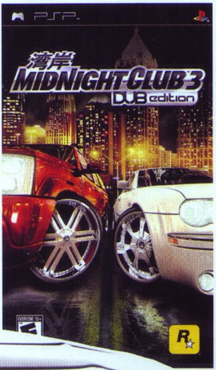
Atviri, gyvi, neblėstančia šviesa spindintys San Diego, Detroito ir Atlantos miestai su visais savo sutrumpinimais, paslaptimis ir siauriausiomis gatvelėmis atiduodami į jūsų rankas. Rockstar Games ekskliuzyviai PSP sistemai perkūrė kiekvieną aplinką, pastatą. Galite ramiausiai sau tyrinėti miestus ir įmantriausias gatveles Cruise režime arba ieškoti intymiausių šių didžiulių miestų paslapčių laisvo klajojimo režime.

Taip pat dar vienas dalykas, kurį būtina paminėti, yra žaidimo greičio pojūtis. Net keista, kaip Rockstar atkūrė tokį tikrą greičio pojūtį tokiame, palyginus, mažame ekrane. Tobulinkite savo variklį, talpinkite grėsmingus NOS balionus ir stebėkite, kaip lekiant 220 kilometrų per valandą greičiu bent keletui akimirkų susilieja ir tartum ištirpsta kruopščiai atkurti miestai. Rockstar nepasikuklino ir kaip galėjo geriau žaidime pritaikė Blur efektą. Atrodo, kad PSP platybėse kol kas dar niekas nebuvo pasiekęs tokio tikslumo.

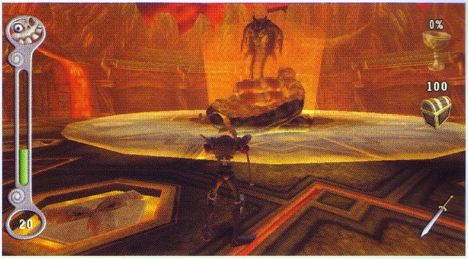
Žinoma, laisvai galite tiek vizualiai, tiek lenktynių kalba demonstruoti savo „eržilą“ draugams ar varžovams, šešių žaidėjų wi-fi tinklinio žaidimo metu. Be abejo, sklinda kalbos, kad Midnight Club 3 gali turėti vos ne geriausią tinklo režimą tarp visų hendheldų.

Apibendrinant galima pasakyti, kad žaidimas tikrai atrodo įspūdingai ir daug žadančiai.

Midnight Club 3 Europoje startavo kartu su PSP.



MediEvil Resurrection



Pasiruoškite chaosui, kuriame dalyvaus vienaakiai, berankiai ir kardais besišvaistantys Viduramžių veikėjai — į pasaulį atkeliauja atgimstantys Viduramžiai, kurių tikrasis pavadinimas MediEvil Resurrection. Tai darbas, debiutuojantis PSP konsolėje kaip „atsargiai, neįsikask į liežuvį“ tipo žaidimas.

Įdomu ir tai, jog žaidimo kūrėjai ėmėsi savaip interpretuoti istoriją: kadaise seras Daniel'is yra pasakęs, kad kelionių metu jam reikalinga kokia nors pramoga, tad jo prašymas išpildytas tik po daugelio metų. Tiesa, labai įdomu, ar būtent tokią pramogą ši istorinė asmenybė ir turėjusi galvoje?

Istorija labai paprasta ir, sakyčiau, netgi įprasta. Bet tiems, kas dar niekada nėra žaidę Viduramžių istorijomis perpintų žaidimų, pranešu, jog pagrindinė šio žaidimo tema apie tai, kaip gerieji herojai riteriai kovoja su piktaisiais burtininkais. Šio žaidimo herojus, seras Daniel Fortesque, yra nuolat murmantis protagonistas, kurio pagrindinė veikla — girti savo paties žaidimą. Jis netgi nesibaimina mirties — iš tikrųjų kairioji šio herojaus ranka gali būti nuimama ir panaudojama kaip ginklas. Toks ginklas ypač populiarus pačioje žaidimo pradžioje, kai ranka tampa arba smogiamuoju pagaliu, arba mėtomu bumerangu. Tačiau jau labai greitai savo ginkluotės arsenale išvysite spindinčius šarvus, švytinčius kardus, mėtomas žvaigždes ir visa kita. Tačiau didžiulio ir talpaus inventoriaus meniu išduoda tai, jog šiame žaidime tikrai nepabos jokie randami daiktai arba įgyjami ginklai. Kai kurie iš jų turės savo panaudojimo limitus, kiti iš viso bus linkę pradingti ir tik laikinai apsistoti jūsų kišenėse. Dešinėje ekrano pusėje bus matomas ir paties ginklo kokybės parametras — ginklai kaip ir dauguma daiktų turi savo galiojimo terminus bei nusidėvėjimo laikotarpį. Tad būtina nuolatos stebėti savo inventorių ir išnaudoti kuo daugiau progų jį papildyti — kai kada ginklus bei

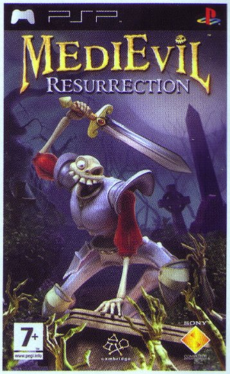
visokius daiktus įmanoma tiesiog nusipirkti iš kelionės metu sutiktų žmonių ar būtybių. Pasirodo, už pinigus perkama viskas — taip buvo net Viduramžiais.

Matėme tik kelis priešininkus, tad pasakyti ką nors daugiau yra išties sudėtinga. Vieni iš jų liekni it dviračiai zombiai, kurie nepasižymi gera klausa: labai lengva prie jų prisėlinti iš nugaros. Kitos būtybės, kurias esame regėję — stori ir brutalūs, kurie saugantys tiltus ir vartus. Tiesa, pastarieji varžovai nesukėlė didelių problemų — kovoje labai pravertė plaukiojanti skalė, kuri leidžia tiksliau nusitaikyti. Vieninteliu iki šiol, mūsų nuomone, aptiktu blogu dalyku galima vadinti valdymą — kai mūsų herojų apsupa varžovai, sunku tiek paspruktі, tiek kovoti. Valdymas tiesiog niekaip neleidžia ištrūkti iš artimai kovai nusiteikusių piktųjų būtybių globos.

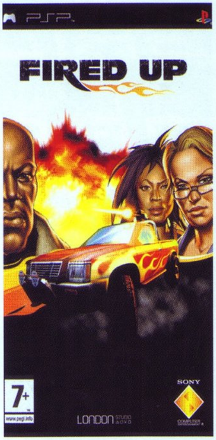
Siurprizas mums patiems — šaudymo iš lanko mini žaidimas. Jis tikrai teikia pakankamai daug džiaugsmo, tačiau tai tik pati pradžia — galutinis produktas gali turėti keletą kartų didesnį „malonių smulkmenų“ užtaisą. Jau dabar žinomi keli tokių mini žaidimų pavadinimai: „Pit'O' Death“, „Whack a Zarok“ ir „Trebuchet o' Terror“. Gaila, tačiau mums tie pavadinimai nieko nesako.

Trumpai kalbant, MediEvil Resurrection turi žavesio — tai, ką regėjome, paliko tikrai neišdildomą įspūdį bei pamišėlišką norą kuo greičiau įsigyti visą versiją, t. y., žaidimą. Garso takelis taipogi stulbinantis — tokios vaiduokliškos muzikos jau senokai negirdėjome. Veikėjų įgarsinimas atliktas be priekaištų, labiausiai žavi to serą Daniel'į visur vedžiojančio velniūkščio balsas. Smagiausia tai, jog žaidimas nėra nuobodžiai pilkas — jau nuo pat pirmųjų akordų jaučiamas sodrus humoro ingredientas. Tikimės, jog taip bus visame žaidime.

MediEvil Ressurection Europoje startavo kartu su PSP.



FIRED UP



Žaidimai, kuriuose mūšiai ir kovos vyksta neišlipus iš savo automobilių, t. y., daužant savąjį bolidą į priešininkus, pastaruoju metu pradingo iš mūsų regimos zonos. Tiksliau, nepradingo, tačiau užsnūdo ilgu žiemos miegu. Dar senais gerais 32 bitų eros laikais mus džiugino tokie bestseleriai kaip Twisted Metal ar Vigilante 8 — dar iki šiol mūsų padėkos laiškai keliauja šių žaidimų kompanijų link. Prisiminkime ir Rogue Trip arba mažą išimtį jau po keleto metų žaidimų pasaulyje atitikusį Twisted Metal Black. Atrodydavo, jog šie žaidimai pasirodydavo tik profilaktiškai, kad žaidėjai nepamirštų, jog ir tokios kautynės gali teikti malonumą. Tačiau mūsų minėtas popietės miego periodas eina į pabaigą — PSP jau dabar siūlo keletą Twisted Metal versijų, tačiau didžiausio susidomėjimo susilaukė Fired Up. Beje, prie šio produkto darbavosi ta pati Sony, tik šįkart — Londono padalinys.

Pirmas dalykas, kurį pastebės kiekvienas, panoręs išbandyti šį žaidimą, bus itin didžiuliai pasauliai — atrodys, jog privažiuoti virtualaus pasaulio galą beveik neįmanoma. Ankstesni žaidimai mums pateikdavo labai mažus žemėlapius, kuriuose nebūdavo progų pasivažinėti arba šiaip pakeliauti po pasaulį ir suregzti kokį „piktą" puolimo planą — tiesiog buvai įmestas į košę, iš kurios tereikėjo išlipti gyvam. Tačiau dabar viskas pasikeis — Fired Up savo žaidėjams suteikia galimybę tiesiog keliauti po milžiniškus virtualaus pasaulio plotus. Tiesa, naikinti viską, ką tik sutinki savo kelyje, taipogi galėsite — jūsų „bijos" pakelės bokšteliai ir kiti niekiniai objektai.

Tik negalvokite, jog didžiulės erdvės yra subalansuotos ties viena ar kita žaidimo rūšimi — malonumo čia atras ir tas, kuris sumanė paaukoti visą popietę ilgam karui su keletu priešininkų, ir tas, kuriam norisi bent 5 minutes (kol mikrobangų krosnelėje sušils maistas) pasinerti į pamišėlišką kovų sūkurį.

Žaidimo istorija nutylima, tad verta pripažinti, jog gamintojai iš karto ėjo tiesiai prie reikalo — žaidėjas įmetamas į chaotišką linijinį pasaulį, kuriame jam būtina prisijungti prie sukilėlių. Pastarieji kovoja su kažkokiomis būtybėmis, kurios šiame pasaulyje yra įvedusios „geležinio kumščio" taisyklę, t. y., visi turi paklusti tik joms. Natūralu, jog atsiranda

žmonių, norinčių pasipriešinti piktadariui, tad jie telaukia tavo pagalbos. Štai ir visa istorija — mes spėjame, jog gamintojams teks paplušėti prie šio žaidimo reklamos darbų, nes kitu atveju jis gali nesusilaukti deramo dėmesio. Tiesa, jau sklinda atsakas į priekaištus dėl istorijos linijos nebuvimo — mažiau plepalų, daugiau sprogimų!

Kaip ir dauguma „šiltu" periodu pasaulį išvydusių Sony gaminių, Fired Up taipogi dovanos suderinamumą su Wi-Fi. Visa galybė įvairiausių žaidimo nustatymų lygių ir funkcijų leidžia vienu metu prie virtualaus karo štabo prisėsti net 2–8 žaidėjams. Beje, jeigu jau susirinko didesnis būrys žaidėjų, būtina išbandyti „deathmatch", „vėliavos užgrobimo" arba „bazės bombardavimo" žaidimus. Labai džiugina galimybė pavienio žaidėjo būsenoje atrakintų daiktų transportavimas į „multiplayer" režimą, t. y., tuos daiktus, kuriuos aptikote ir „atrakinote" „single player" režime, galėsite persinešti į kovą su realiais draugais, klasiokais ir t. t.

Nors paskutiniai automobilių kautynių simuliatoriai į mūsų namų duris pasibeldė gal net prieš keletą metų, Sony savuoju Fired Up žada iš naujo reabilituoti šį kompiuterinių žaidimų žanrą.

Fired Up Europoje startavo kartu su PSP.

SPIDER-MAN 2

Mūsų „voriški" pojūčiai jau seniai siunčia į mūsų smegenėles tam tikrus signalus. Ilgai aiškintis neteko — tiesiog natūraliai užuodėme artėjant dar vieną Žmogaus-Voro pasirodymą. Iš tikrųjų Spider-Man 2 į mūsų kambarius atėjo kartu su PlayStation Portable — Sony sumanė, jog nevalia naująją konsolę į kelionę išleisti vienui vieną ir į draugiją jai priskyrė šį žaidimą.

Tai gerai ar blogai? Atsakymų į šį klausimą ieškota dar prieš PSP pasirodymą — visi baiminosi, jog Sony gali pakartoti kažką panašaus į nenusisekusį Nintendo DS Žmogaus-Voro variantą. Iš pirmo žvilgsnio, PSP versija atrodo kiek geriau, tad tikėkimės, jog Sony įdėjo triūso ir nesugadino šios šaunios komiksais paremtos istorijos apie mėlynos bei raudonos spalvos kostiumą dėvintį herojų. Prie šios versijos rankas prikišo ir Activision — Žmogus-Voras 2 turės naujus lygius, naujas CGI scenas, naujus istorijos vingius bei patobulintą įgarsinimą. Šitie mažyčiai pakeitimai, patobulinimai bei niekučiai ir suteikia visai kitokią žaidimo išvaizdą — už ką ir dėkojame.

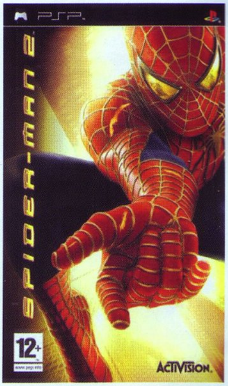
Žaidimas kurtas pagal antrojo filmo scenarijų, tad neaiškumų neturėtų kilti. Bet jeigu yra mūsų skaitytojų, kurie nieko apie Žmogų-Vorą nežino, mes skubame labai trumpai papasakoti istoriją. Peteris Parkeris jau dveji metai šturmuoja naktines Niujorko gatves persirengęs neaiškiu personažu. Iš tikrųjų

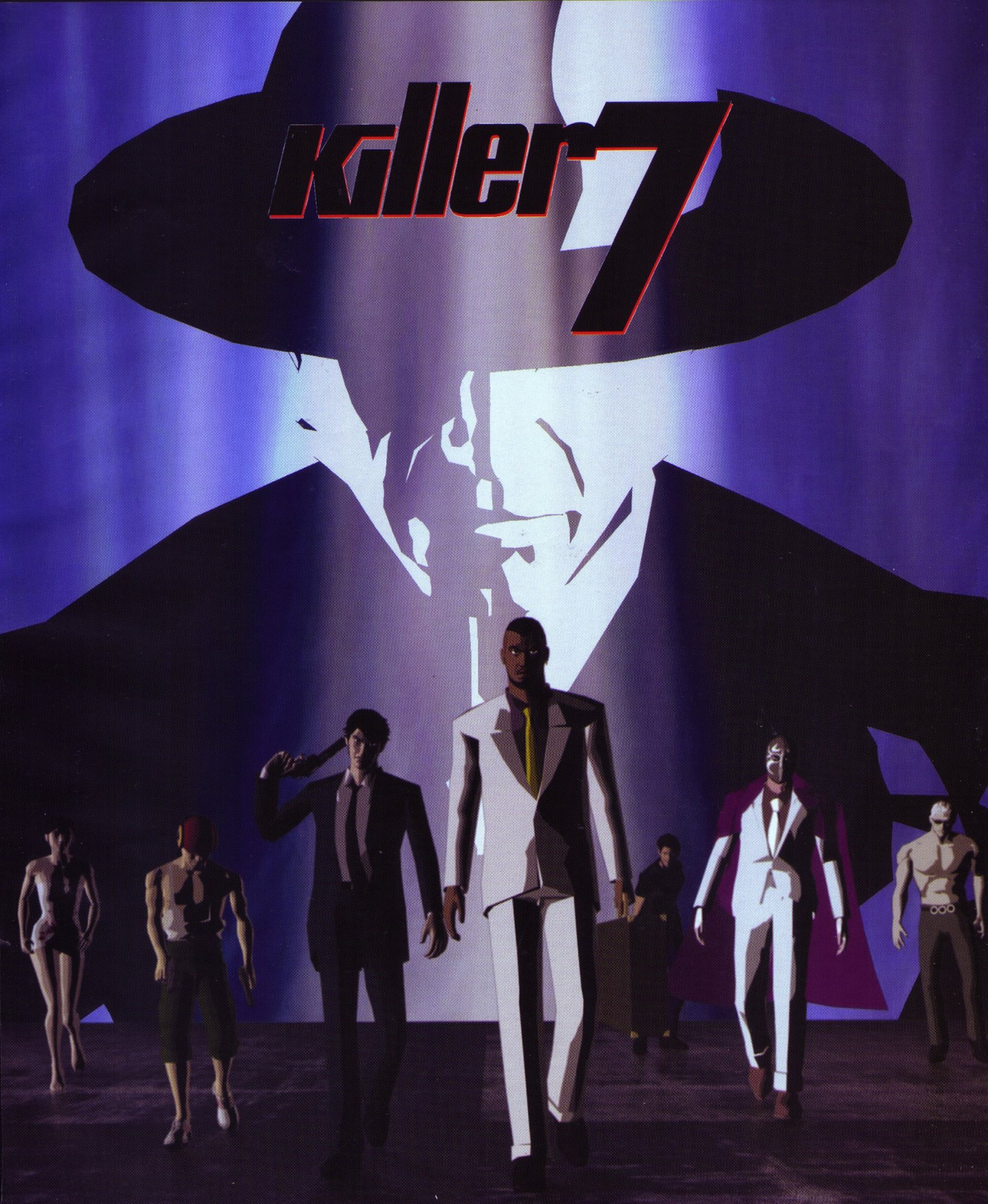
dar ir kaip aiškiu — voro emblema ant krūtinės viską išduoda. Tačiau atsiranda blogiukų, norinčių apjuodinti mūsų pasaulį, tad Žmogui-Vorui tikrai teks dirbti viršvalandžius. Žaidime svarbiausiu priešininku bus mechanizuotas sutvėrimas Doc Ock, kurio kūną dengia gausybė čiuptuvėlių. Pats Dock Ock kadaise buvo atominių reikalų profesionalas fizikas Dr. Otto Octavius, tačiau vieno nelaimingo atsitikimo metu viskas pasikeitė. Paprastas ir uolus fizikas tapo pamišėliu nusikaltėliu, kuris savo nelaimingo gyvenimo priežastimi įvardija Žmogų-Vorą.

Kelias išties ilgas. Žmogui-Vorui teks keliauti po didžiules miesto erdves, tiesa, PSP versijoje sutiksime kiek mažesnę miesto versiją nei matytą konsolėms skirtame žaidime. Valdymas toks pat paprastas kaip ir daugumos Žmogaus-Voro žaidimų — įdomu tai, jog šis herojus mus pamažu pripratina prie kuo paprastesnio žaidimo ir mes nebekeliame didžiulių reikalavimų. Šio žaidimo veteranai jautį už ragų griebs iš karto, o naujokams tereikės 10 minučių priprasti prie naujojo Spider-Man 2. Žaidimas leidžia įsijausti į Žmogaus Voro vaidmenį — mes galime daryti viską, ką darydavo pats herojus: laipioti stačiomis sienomis, šaudyti tinklu į lubas ir skraidyti ore (tiesa, įsikibus į voratinklio lyną). PSP versijoje aptikome ir keletą naujų judesių, kuriems draugiją palaiko visa galybė senesnėse versijose sutiktų ir jau pamiltų žaidimo herojaus judesių bei mimikų.

Nors Spider-Man 2 PSP versijos pasirodymo laukiama kiek mažiau nei konsolėms skirtų variantų, šis žaidimas turbūt geriausiai tinka pradedantiesiems PSP vartotojams. Tiesa, nauja istorija turi pliusų ir minusų. Mes džiaugiamės dėl naujų istorijos vingių, tačiau kitas lazdos galas atima dalį žaidimo metu patirto malonumo — Spider-Man 2 yra labai trumpas žaidimas. O tai yra pakankamas faktorius, sprendžiantis, ar pirkti šį žaidimą už maždaug 200 Lt. Žaidimo kūrėjai pridėjo keletą atrakinamų priedų, tačiau sklinda kalbos (iš mūsų draugų amerikiečių, kurie jau išbandė šį žaidimą), jog tai neturi didelės įtakos. Tiksliau, tai negelbsti užglaistant itin trumpą žaidimo scenarijų. Tačiau tikrieji Žmogaus-Voro mėgėjai tikrai nepraleis progos į savo kolekciją įsidėti ir šį gana šauniai sukurtą kompiuterinį žaidimą.

Spider-Man 2 Europoje startavo kartu su PSP.




killer7

SEPTYNI ŽMONĖS — VIENAS TIKSLAS

■ Kūrėjas: Capcom | Leidėjas: Capcom | Data: 2005–07–15 | Žanras: rail–shooter

JAV, Manhetenas. Nejudėdamas sėdžiu minkštame fotelyje ir bejausmėmis akimis dairausi į viešbučio numerio sienas. Už lango po truputį leidžiasi saulė. Dirbtinai šypteliu. Atsargiai pakeliu tiek metų nešiotą revolverį. Užplūsta šilti prisiminimai. Ant staliuko, greta, stovi nublizgintos lygiai septynios kulkos. Niekada nemėgau revolverių, kuriuose telpa vos šešios kulkos — jie man neša nelaimes. Kaip niekada kruopščiai sudedu šovinius į „būgną" ir atsakingai užtaisau. Dabar aš pasiruošęs. Jei esi svarbus, niekada nereikia ieškoti priešų, jie tave suras patys.

Dante

Neslėpsiu — septyni yra mano mėgstamiausias skaičius. Ką tai turi bendro su naujuoju *Capcom* kūriniu? Nieko ypatingo, tiesiog tai jau septintasis jų žaidimas, kurį drįstu vadinti vienu iš geriausių. O galbūt tai tiesiog sutapimas. Kas žino. Tačiau simbolika lieka simbolika, ir šį kartą jos neprireiks. Palikę visas „tiunintas" ir „netiunintas" mašinas, kamuolius, komiksų personažus, leiskim sau prisiminti jau seniai pamirštą „rail-shooter" žanrą, šį kartą atgimusį anime motyvais.

PERSPĖJIMAS

Nors ir unikalus, paslaptingas, kartais painus ir savotiškas *Killer7*, būtinai turiu jus perspėti dėl kelių dalykų. Šį kartą privaloma atkreipti dėmesį į tai, kad žaidimas skirtas žmonėms, vyresniems nei 18 metų. Ir ne tik dėl to, kad čia daug žiaurumo, o kraujas — svarbiausia tobulinimosi ir taškų rinkimo „atributika", dėl to, kad visas žaidimas sukurtas iš nesibaigiančių politinių alegorijų, religinių išvedžiojimų, psichologinių temų, bei tam tikrų siaubo elementų. Maža to, žaidime yra šiokių tokių užuominų į lytinius santykius. Todėl nerekomenduočiau žaidimo žaisti žmonėms, jaunesniems nei 16 metų. Tarp kitko, jaunesnei auditorijai, įtariu, žaidimas net nepatiktų dėl savitos ir kol kas niekur nematytos sandaros bei sudėtingumo lygio. Žaidimas yra pakankamai ilgas, painus ir reikalauja nemažai supratimo.

UŽ BALTŲJŲ DURŲ

Žaidimas prasideda labai greitai, vos paspaudę *„start"*, po trumpo ir neaiškaus filmuko greitai būsite „numesti" į prieblandoje skendintį koridorių. Čia prasidės jūsų ir viso pasaulio likimo ironija. Daug siužetinių vingių, daug aistros susišaudymams, dar daugiau kulkų ir gili vieno žudiko išpažintis. Tarp kitko, viskas atlikta stulbinančioje anime atmosferoje, o kartais žaidimo varikliuko generuojamus video intarpus papildo gražiai sukurti tikro anime intarpai. Istorija, nors labai paini ir sudėtinga, pasakoja apie slaptą ir nepaprastai galingą *„Heaven smile"* organizaciją, po truputį žudančią įtakingus žmones ir okupuojančią visą JAV bei Japonijos valdžią. Bejėgiams žmonėms nebelieka kitos išeities, tik kreiptis į profesionalius ir patikimus žudikus, šiuo atveju, paslaptingą grupuotę, pavadintą *Killer7*. Niekas nieko nežino apie jų metodus, niekas nematė, kaip jie veikia, niekas jų nepažįsta, tačiau jie — paskutinis valdžios žingsnis, kurį ji gali žengti. Taip *Killer7* tampa paskutiniu jų koziriu ir, turiu pripažinti, sėkmingiausiu. Tačiau po mįslingu pavadinimu „Heaven smiles" slepiasi ne tik 25 skirtingos rūšys įvairiausių *„smiles"* demonų, bet ir unikalūs, savotiški „bosai" — sutiksite net 9 vienas į kitą nepanašius organizacijos atstovus.

PRAEITIES HITŲ PALIKIMAS

Turbūt niekam ne paslaptis, kad *Killer7* buvo kurtas tikrai ilgą laiko tarpą. Todėl nenuostabu, kad kai kurie elementai primena prieš tai buvusius garsius Capcom darbus. Tarkim, vienintelės merginos iš *Killer7* vardas yra Kaede Smith. O toks vardas jau neabejotinai bent kartą buvo *Onimusha* serijos žaidimuose. Kitas pavyzdys — Dan Smith, savo storžieviškumu ir atsainumu primenantis visiems gerai žinomą Dantę iš *Devil May Cry* arba Zygą iš *Chaos Legion*. Regis, *Capcom* ir toliau nepalieka jau panaudotų minčių ir iki šiol jas sėkmingai sumaišo su naujais savo kūriniais.

HARMANO SEPTYNETAS

Dabar pasistengsiu plačiau aptarti visus pagrindinius personažus, kurie ir sudarys *Killer7*. Pirmasis, praktiškai neįeinantis į grupę, tiesiog duodantis jai nurodymus, yra Harman Smith. Jis visą laiką bus savo invalido vežimėlyje, iš jo nesikels net kaudamasis su bosais. Tačiau neišsigąskite, tam reikalui vežimėlio gale jis visą laiką turės prisitaisęs savo kulkosvaidį, kurį kaip tik ir naudos kovose. Jį valdyti gausime labai retai, ir pamatysime senolį ne per dažniausiai, todėl apie jį laikui bėgant visai užmiršite.

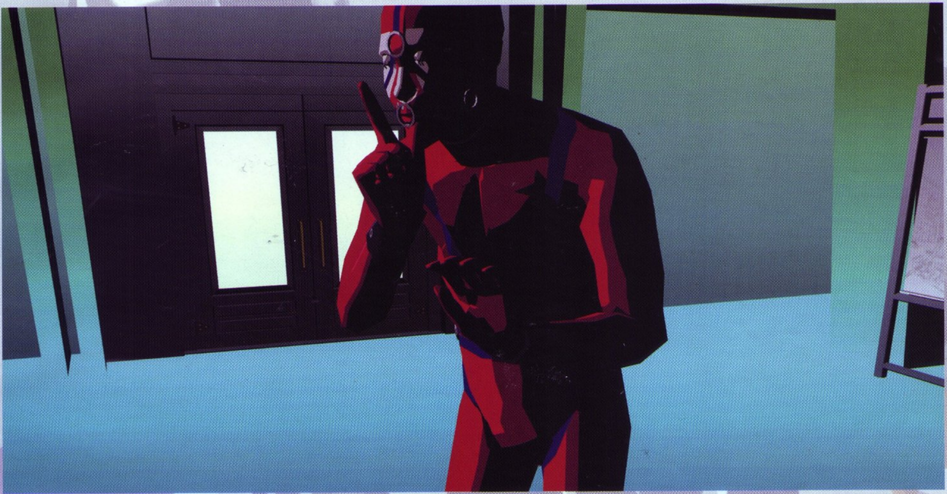
Toliau — visų septynių žmonių lyderis, ištikimas Harmano padėjėjas, — Garcian Smith. Jis, vos prasidėjus žaidimui, turės pirmąjį žiedą [apie juos kiek vėliau]. Garcian Smith *Vision ring* dėka galėsite matyti visus savo priešus, kurių plika akimi įžiūrėti praktiškai neįmanoma, o jeigu ir įmanoma, tai nužudyti jų tikrai nepavyks. Taip pat Garcian Smith, kaip ir Harman herojaus, negalėsite tobulinti. Tačiau per daug taip pat nenaudosite, nes pagrindinė jo savybė — dalyvauti derybose su įvairiais bosais arba prikelti iš mirusiųjų *Killer7* narius. Kuriam nors personažui mirus, tiesiog pasirenkate Garcian Smith, jis ateina su savo lagaminu, atidaro, įdeda į vidų maišelį su viskuo, kas iš jūsų liko, ir atnešęs į bet kurį Harman room jus atgaivina. O tai reiškia, kad realiai patirti *„game over"* galėsite tik praradę Garcian Smith. Dar jis bus vienintelis juodaodis komandoje. Jis naudosis pistoletu su duslintuvu, o paskutiniuose lygiuose — auksiniu pistoletu. Būtina pabrėžti, kad pagrindinė istorija vienaip ar kitaip visą laiką siesis su Garcian Smith. Tai tartum svarbiausias ir vienintelis žmogus, su kuriuo susijusi žaidimo pabaiga.

Kitas — Dan Smith. Kaip jau minėjau, jis labai primena Dantę arba Zygą iš senesnių *Capcom* hitų. Tačiau labiausiai veikėjas panašus į *CowBoy Bebop*, *anime* filmo personažą. Toks pat šaltakraujiškumas, tiesmukiškumas, toks pat žvilgsnis. Dan Smith, įtariu, lengvai taps mėgstamiausiu jūsų veikėju. Stilizuotai sukurtas, turintis išskirtinį charakterį ir savo principų. Veikėjas nepasižymės jokiomis antgamtiškomis galiomis, tiesiog jis geriausiai komandoje išmanys ginklų bei susišaudymo teoriją. Pirmuosiuose lygiuose veikėjas pasikliaus savo revolveriu, o kiek vėliau iš *Fallen Angel* gaus Demono ginklą. Naudodamas tris buteliukus *thin* kraujo, jis galės iššauti *Coletarall* šūvį, kuris bus ypač naudingas tam tikrose žaidimo vietose. Beje, su Dan Smith bus susietos dvi svarbios misijos, todėl veikėjas turės progos pasirodyti ne tik žaidimo grafikos filmukuose, bet ir specialiose *animė* ištraukose.

Trečiasis, tiksliau, trečioji *Killer7* veikėja yra Kaede Smith. Tai vienintelė visoje grupėje mergina, bet pati ekstravagantiškiausia. Ji turi paslaptingą ryšį su dvasia Mizaru. Persipjovus sau ranką ji iškvies dvasią ir taip galės sunaikinti mistinius barjerus arba atskleisti pranešimus, daiktus, užlietus krauju. Tarp kitko, vienintelė Kaede turės ginklą su optiniu taikikliu, todėl ji, kaip ir Dan Smith, kartais bus ypatingai reikalinga atliekant misijas ir sutikus kai kuriuos priešus.

Ketvirtasis grupuotės narys yra Con Smith. Jis gimė aklas, ir, kaip žinia, likusieji pojūčiai sustiprėjo, todėl jis geriausiai iš visos komandos girdi. Taip pat jis yra labai mažas ir gali pralįsti pro mažiausias vietas, kurios kitiems grupuotės nariams neįveikiamos. Dar viena unikali Con savybė yra jo greitis. Jis, taip pat naudodamas *thin* kraujo buteliukus, galės judėti nepaprastai greitai. Šaudys Con iš dviejų automatinių pistoletų, kuriuos mikliai užtaisinės. Dažniausiai šaudydami su Con nesitikėkite jokio tikslumo, tiesiog greitos kulkų papliūpos po visą perimetrą. Grįžtant prie jo itin išvystytos klausos galima paminėti, jog būtent Con klausos pagalba galėsite pereiti kai kurias vietas misijose.

Penktasis yra Coyote Smith. Jis yra buvęs vagis, todėl jo patirtis žaidžiant tiesiog liesis per kraštus. Čia neretai bus daug užrakintų, spynomis ir grandinėmis apkarstytų durų, ir tik Coyote galės jas atrakinti leisdamas visiems komandoms nariams įeiti. Taip pat žaidime bus tokių vietų, kur niekas negalės užlipti ir čia vėlgi pasitarnaus Coyote, mat jis galės bet kur ir bet kada užšokti išnaudodamas vieną *thin* kraujo buteliuką. Pats herojus visą žaidimą naudos savo



modifikuotą revolverį. Kaip ir Dan, Coyote galės naudoti ypatingus šovinius, maišydamas juos su *thin* kraujo buteliukais, tačiau Dan ši reikalą išmanys geriausiai.

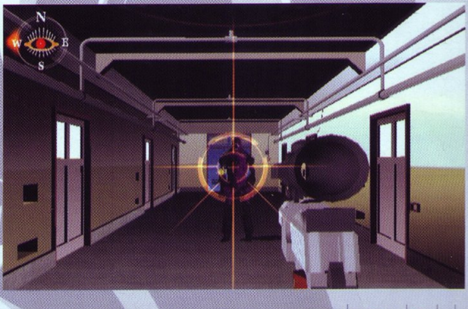
Šeštasis ir pats paslaptingiausias veikėjas yra Kevin Smith. Jis niekada nieko nesakys, o apie jo praeitį ar asmenybę jūs taip pat nieko nesužinosite. Jis visą laiką nešios juodus akinius ir klusniai vykdys kiekvieną nurodymą. Skiriasi iš kitų tuo, kad gali tapti nematomas. Kaip jau įprasta, ši galimybė jums kainuos vieną thin kraujo buteliuką. Nematomumas bus labai naudingas, kai reikės praeiti pro daug resursų reikalaujančius priešus arba pralįsti pro lazerius, kurių žaidime taip pat pakanka. Kevin kautynėse naudos savo peilius, o tai reiškia, kad pradžioje jis bus vienintelis, kuris neeikvos laiko ginklų užtaisymams — taip galėsite sutaupyti laiko ir užsitikrinti savo pergalę.

Paskutinysis, septintasis, yra Mask de Smith. Tai buvęs amerikietiškų imtynių specialistas, kuris neretai savo judesius pritaikys kliūtims panaikinti arba priešams suknežinti. Kaip jau supratote iš apibūdinimo, Mask de Smith vadovausis savo jėga. Taip pat jis nuolatos nešios kaukę, todėl tikrojo jo veido pamatyti nepavyks. Pagrindinis ir vienintelis jo ginklas bus du galingi granatsvaidžiai, kuriuos pačioje pradžioje teks ilgokai užtaisinėti, bet kadangi Mask de Smith bus vienintelis komandoje labai mėgstantis keisti kostiumus [viso žaidimo metu gausite net tris skirtingus kostiumus], kartu su jais jis įgaus daugiau jėgos bei greičio, o tai reiškia, kad paskutiniuose lygiuose Mask de Smith užsitaisyti savo ginklo visiškai nebereikės. Bet būkite atidūs, žaisti su juo labai lengva, jis tiesiog viską iššaudys į gabalus, todėl ir kraujo iš priešų už tai negausite. Be to, žaidime bus tokių vietų, kur reikės panaudoti Mask de Smith ginklus norint išsprogdinti nišą sienoje arba sunaikinti kokius vartus, todėl šį veikėją, neabejoju, naudosite tikrai dažnai.

Tai yra visa Killer7 komanda. Galiu jus patikinti, kad Capcom tiesiog idealiai sukūrė kiekvieną veikėją. Su visais privalėsite bent keletą kartų pažaisti, norite jūs to ar ne, patikėkite, kiekvienas veikėjas jums savaip patiks. Įsivaizduoju, kiek darbo turėjo įdėti kūrėjų studija, kad taip kruopščiai sukurtų kiekvieną veikėją, susietų kiekvieno iš jų galias su žaidimu ir aplinkomis, kuriose būsite. Taip pat kiekvienas personažas, lygio bosas ar aplinka primena kokį nors anime... Man žaidimas labiausiai primine du filmus: Cowboy Bebop ir Akira.

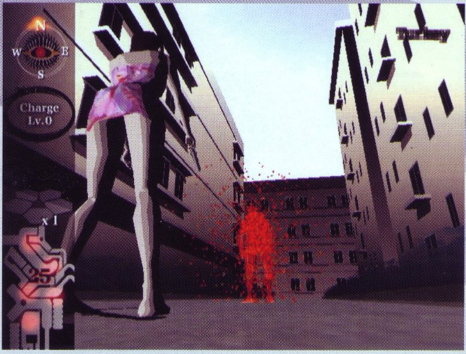
ŽMONĖS, KURIE GALI PADĖTI

Žaidime sutiksite tikrai nemažai šalutinių veikėjų. Vieni iš jų gyvuos vos keletą video intarpų, kiti iš jūsų gyvenimo neišnyks visą žaidimą. Pačiame Killer7 jau turėsite nemažai pažįstamų, kurie jums padės arba ką nors patars. Žinoma, niekas savo noru nenorės bendrauti su žudikais, tačiau veikėjams sekasi. Pirmasis ir turbūt įkyriausias yra Iwazaru. Jis net nekalbės, tiesiog leis kažkokius neaiškius garsus. Tiesa, neaiškius garsus leis visi panašūs veikėjai — teks su tuo susitaikyti ir skaityti titrus. Iwazaru nuolat panikuos ir kalbės potekstėmis. Visą laiką laikys



vieną pirštą prie lūpų. Šiaip ar taip, bus vietų, kur jis jums tikrai padės.

Toliau — Travis, žmogus, kurį prieš daugelį metų užmušė Harmanas, Garcian bosas. Travis bus tikrai naudingas ir niekada jūsų neapvils, juo galite pasitikėti. Travis nuolatos atsiras netikėčiausiose vietose: ant medžio, kamine, tačiau jis bus tiesiog dvasia ir tikrai galės sau tai leisti. Taip pat šešetą kartų atrasite moters galvą, kuri susitikimams pasirenka netikėčiausias vietas: skalbimo mašiną arba apdulkėjusią dėžę sandėliuke. Moteris–galva turės ir vardą — Susie. Tik ji viena jums atiduos likusius šešis žiedus, todėl jos pagalba bus naudingiausia. Taip pat susitikimų metu ji papasakos apie save, apie aplinkas, kartais nestokos humoro.



Priėjus įvairius galvosūkius [apie juos papasakosiu taip pat kiek vėliau] aplinkui nuolat „trinsis“ Yoon–Hyun — vyras su įmantria kauke rankose. Jis jums „mestels“ kelias užuominas apie galvosūkius. Jeigu jums jų nepakaks, galėsite šauti į kaukę ir tada sužinosite daugiau, tačiau kaukei aktyvuoti būtinai reikės šiek tiek thick kraujo, kuris bus būtinas ir jūsų patobulinimams. Dar viena ekstravagantiška panelė, be kurios žaisti būtų labai keblu, yra Samantha. Būtent ji pasiekus Harman *room* galės išsaugoti jūsų progresą, tačiau tik tokiu atveju, jeigu aptiksite ją tarnaitės drabužiais. Jeigu ji bus apsirengusi kitaip, išsisaugojimo nebus. Pereinant lygius, Garcian dažnai atvažiuos ant tilto, nuo kurio matosi didžiulė autostrada. Ten jo visada lauks Milsas, ištikimas draugas ir patarėjas. Dar žaidime rasite aštuonis Courier [baltas balandis, skraidinantis žinutes] prisiminimus. Juose vienas žmogus po truputį rašys Emir'ui informaciją apie *Killer7*. Labai įdomu, kaip laiškuose keisis rašiusiojo nuotaika ir pasitikėjimas adresatu.

SEPTYNI ŽIEDAI

Kaip jau minėjau, be Garcian Smith vision žiedo, žaidimo eigoje iš Susie gausite dar šešis: ugnies žiedą, vandens žiedą, vėjo žiedą, laiko žiedą, sveikatos (*stamina*) žiedą bei stiprybės (*power*). Ugnies, vandens, vėjo bei laiko žiedai jums bus reikalingi vykdant įvairius galvosūkius. O štai sveikatos žiedas bus nepakeičiamas kovose su priešais — gausite mažiau žalos, o atsistatyti gyvybę kainuos mažiau thin kraujo buteliukų. Stiprybės žiedas suteiks daugiau jėgos jūsų šūviams ir daugiau žalos priešams, tačiau man mielesnis pasirodė sveikatos žiedas. Taip pat pabrėšiu, kad vienu metu galėsite nešioti viso labo vieną žiedą.

KRAUJO SISTEMA

Žaisdami vietoje taškų, kreditų ar monetų, kaip įprasta kituose žaidimuose, čia rinksite kraują. O kraujas bus sudarytas iš dviejų rūšių: *thick* ir *thin*. *Thin* kraujas iškart, automatiškai bus pildomas į buteliukus, kuriuos galėsite visada nešiotis su savimi. Jie bus reikalingi gyvybėms, kurias rodys šone „kabanti“ akis, atstatyti arba jų dėka galėsite atlikti veikėjų specialiąsias savybes. Kad gyvybes nurodanti akis užsimerktų ir veikėjas mirtų, pradžioje užteks kelių priešų smūgių, tačiau vėliau, veikėjams tobulėjant ir naudojant sveikatos žiedą, išsilaikyti galėsite kur kas ilgiau. Taip pat jei šaudysite priešus bet kaip, tai daug kraujo nesitikėkite. Čia svarbiausia tiksliai nusitaikyti ir atrasti jų silpnąją vietą, kuri [žaidžiant *normal* ir *hard* lygius] bus žymima geltonai. Pataikius į ją, priešas mirs nuo vienintelio šūvio. Tačiau nepamirškite, kad priešų rūšių žaidime lygiai 25, ir kiekvienas jų turi vis kitokių silpnybių bei strategijų.

Kita kraujo rūšis — *thick blood*. Jį rinksite atskirame cilindre, kuri nunešę į bet kurį Harman *room* [jame vyks ir išsisaugojimas], galėsite iškeisti į kraujo kapsules. Surinkę 10 kraujo kapsulių gausite vieną didesnę, surinkę penkias didesnes, gausite dar didesnę ir t. t. Būtent šias kapsules ir naudosite tobulindami savo veikėjų įgūdžius ir savybes. Kadangi Harmano ir Garcian Smith tobulinti negalėsite, daugiau kapsulių liks likusiems komandos nariams. Iš viso čia galėsite patobulinti keturis veikėjų privalumus: *Power* (jėga), *Speed* (greitis), *Waver* (taikymosi stabilumas) ir *Critical* (didesnė kritinių šūvių tikimybė). Taigi šiuos keturis aspektus galėsite tobulinti *Dan, Coyote, Kaede* ir Con personažams, tuo tarpu *Mask de Smith* vietoj *Waver* gerinsite *Range* (jis reguliuos, kaip toli galėsite šaudyti), o Kevinui gerinsite *Invisible* (buvimo nematomu laiką). Viską galėsite kelti iki penktojo lygio, ir jeigu pirmasis kainuos dvi kapsules, kitas jau kainuos keturias ir t. t. Negalvokite, kad galėsite jau pirmajame lygyje taip prisirinkti kapsulių ir ištobulinti veikėjus iki maksimumo — visi lygiai turės tam tikrą ribą, kiek kraujo galite surinkti. Išimtis yra tik paskutinis lygis su visais veikėjais, kurio metu nebebus jokių limitų, tačiau tai jau nebeturės jokios reikšmės. Beje, tobulindami visas keturias veikėjų skiltis, jūs automatiškai gausite ir tam tikrus įgūdžius, kuriuos vėliau galėsite naudoti kovose, o jų bus tikrai nemažai ir dauguma išties naudingi.

LYGIŲ STRUKTŪRA

Žaidime iš viso bus septynios misijos. Tiesa, *Killer7* jos vadinamos *targets* (taikiniais). Pirmasis jūsų taikinys bus Kun Lan. Paspaudus ant taikinio, matysite tik jo šešėlį ir tik perėję

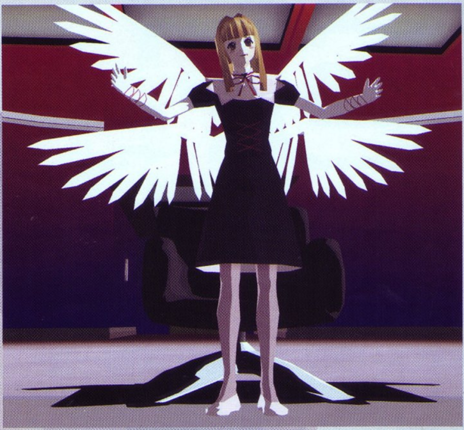
misiją vietoj šešėlio atrakinsite personažą. Trys iš misijų bus sudarytos iš vienos dalies, o kitos trys — iš dviejų. Septinta misija — tartum savotiškas epilogas, kurio metu galėsite pasirinkti vieną iš dviejų pabaigų, kurios pernelyg nesiskirs. Pradėjus misiją, kai kurie jūsų komandos veikėjai „miegos". Kad juos pažadintumėte, su likusiais turėsite nužudyti tam tikrą kiekį *„Heaven smiles"* pasiuntinių, tada pasirinksite *„wake up"* ir norimas veikėjas atsibus.

Taip pat lygiuose bus nemažai galvosūkių. Tai reikės ką nors surinkti, tai išspręsti... Neatsiejama galvosūkių dalis yra žiedai — jie jums itin dažnai pasitarnaus ir pravers. Taipogi reikia įdėmiai klausyti šalutinių veikėjų bei saugoti informaciją, nes kartais būtent jie jums pasakys durų ar kokios kitos sistemos kodą, kitų reikiamų duomenų išspręsti kokiam testui.

Kitą pusę misijų turėsite pasikliauti savo ginklais ir susišaudymų patirtimi — jos čia tikrai prireiks. Nors viskas sudėliota labai gražiai ir taktiškai, ilgainiui žaidimas vietomis gali pasirodyti monotoniškas. Tai, sakyčiau, ir yra jo vienintelis trūkumas. Tačiau jis tikrai reikšmingas, nes visos kovos kartais labai vargina ir lakstyti šen bei ten tais pačiais keliais gali pasirodyti nuobodu. Žaidimas yra labai savitas ir jį reikia žaisti su pertraukomis. Žinoma, dėl visų filosofijų, minčių bei dialogų viskas gali pasirodyti dar sunkiau, todėl geriausia žaidimą pratęsti kitą dieną. O žaisti tikrai bus ką, nes siužetinė žaidimo linija žaidžiant pirmą kartą gali trukti apie 15 valandų. Aišku, žaidžiant antrą, trečią ir daugiau kartų, galėsite „apsisukti" ir per 10 valandų.

PAPILDOMI REŽIMAI

Pradėti *Killer7* galėsite normal arba hard režimais. Na, šie du labai daug rūpesčių jums sukelti neturėtų — sudėtingumas normalus. O štai perėję žaidimą vienu iš šių sudėtingumo lygių, atrakinsite *Killer8*. Pasirinkus jį pasikeis ekrano spalva ir užrašas. Taip pat verta pastebėti, kad tai very hard režimas, nes jokios pagalbos ir patarimų iš Iwazaru nebegausite, buteliukų sveikatai atstatyti ar specialiųjų atakų skaičius bus sumažintas iki aštuonių, o ant priešų nebesimatys geltonųjų dėmių [kas pamiršo, tai — jų silpnosios vietos]. Be to, viskas pasidarys daug sunkiau. Bet kas vis dėl to sužais *Killer8* ir peržiūrės pasikeitusius titrus, tas galės pasidžiaugti dar vienu režimu — *Hopper7*. Jame bus tik vienas sudėtingumas — very easy. Gausite pereiti vos vieną lygį ir vietoj priešų visur vaikščios žmonės su žiogais ant galvų, o juos nugalėsite vos vienu šūviu. Kadangi angliškai žiogas vadinamas „hopper", manau, kad savo *Hopper7* režimu *Capcom* norėjo perduoti linkėjimų *GrassHopper* studijai, kuri taip pat buvo įtraukta į žaidimo kūrimą.



HEAVEN SMILES"

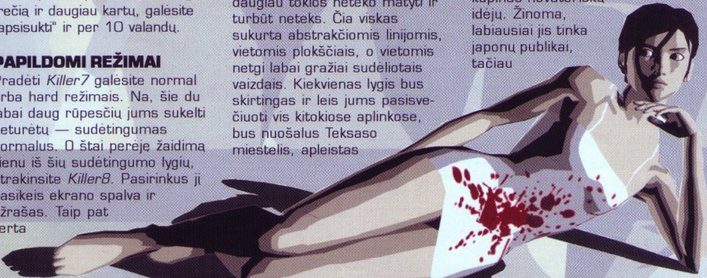
Žaidime visi esminiai priešai vadinsis *„smiles"*, tik kiekviena rūšis turės skirtingą prierašą — pavyzdžiui, *spiral smile, micro smile, diver smile, another smile, phantom smile* ir t. t. Visi šie priešai bus skirtingi ir įveikti kiekvieną jų galėsite taip pat skirtingais būdais. Dar čia sutiksite devynis bosus, apie kuriuos šį kartą pasistengsiu nieko nepasakoti. Nenoriu iš jūsų atimti viso malonumo žaidžiant, o bosai kaip tik ir yra jo dalis.

GRAFIKA/MUZIKA

Kaip ilgą laiką žadėjo kūrėjai, *Killer7* pasižymi unikalia cell-shading technologijų sukurta grafika. Tiesą sakant, niekur daugiau tokios neteko matyti ir turbūt neteks. Čia viskas sukurta abstrakčiomis linijomis, vietomis plokščiais, o vietomis netgi labai gražiai sudėliotais vaizdais. Kiekvienas lygis bus skirtingas ir leis jums pasisvečiuoti vis kitokiose aplinkose, bus nuošalus Teksaso miestelis, apleistas atrakcionų parkas arba tylus ir uždaras kurortinis miestelis, kuris itin primena *CowBoy Bebop anime* filmą. Taip pat labai norėčiau pagirti muziką, kuri skirtinga ir visur nepakartojama. Kūrėjai paliečia labai skirtingas muzikos temas ir panaudoja jas labai apgalvotai. Viskas dera su aplinkomis. Neabejoju, kad daugeliui dėl muzikos nekils jokių nusiskundimų — kiekvienas atras kažką sau.

VERDIKTAS

Pagaliau ilgai lauktas *Capcom* hitas pasirodė. O pasirodė jis tikrai originaliai ir netikėtai. *Killer7* neabejotinai yra žaidimas, ieškantis savo gerbėjų. Į nieką nepanašus ir kupinas novatoriškų idėjų. Žinoma, labiausiai jis tinka japonų publikai, tačiau tikrai tikiu, kad ir pas mus atsiras supratingų ir prijaučiančių anime filmams žmonių, kurie išbandys ir įvertins žaidimą, juolab kad toks žaidimas gali daugiau niekada nebepasirodyti.



ĮDOMUMAS 83
Kartais žaidimas kažkiek nusibosta, kartais vargina.

SIUŽETAS 99
Paprasto žudiko istorija ir bandymas pakeisti pasaulį. Prasideda fatališki pokyčiai jo paties asmeniniame gyvenime.

GRAFIKA 94
Ypač stilizuotas ir iki šiol niekur nematytas grafinis stilius. Kita vertus, keleto klaidelių neišvengta.

VALDYMAS 90
Iš pradžių gali pasirodyti labai sudėtingas, tačiau kai pripranti, idealus.

GARSAS/MUZIKA 89
Muzikai priekaištų neturiu, o štai vietoj neaiškių kokių balso iškraipymų Capcom galėjo pagalbinius personažus įgarsinti normaliai.

IŠVADA
Tai pirmas žaidimas šią vasarą, kurį tikrai vertas sumokėtų pinigų ir sugaišto laiko.

SUDĖTINGUMAS: LENGVAS / **NORMALUS** / SUDĖTINGAS

VA REITINGAS **93**

187: Ride or Die

VAŽIUOK. SPROGDINK. VALDYK.

Kūrėjas: Ubisoft | Leidėjas: Ubisoft | Data: 2005-08-26 | Žanras: veiksmo lenktynės

Įrodę, kad gali kurti tikrai nuostabius žaidimus, „Ubisoft" pradėjo ieškoti vis naujų spragų žaidimų rinkoje, kurias būtų galima užpildyti savo produktais. Po paskutiniosios Twisted Metal dalies šiame žanre ilgai trūko tikrai kokybiškai sukurtų žaidimų. Neseniai pamatėme visiškai naujo minėtosios kompanijos darbo rezultato reklamą. Pinigų į žaidimą investuota tikrai DAUG, bet ar žaidimas tikrai yra toks geras, kaip skelbia kūrėjai, netrukus sužinosite...

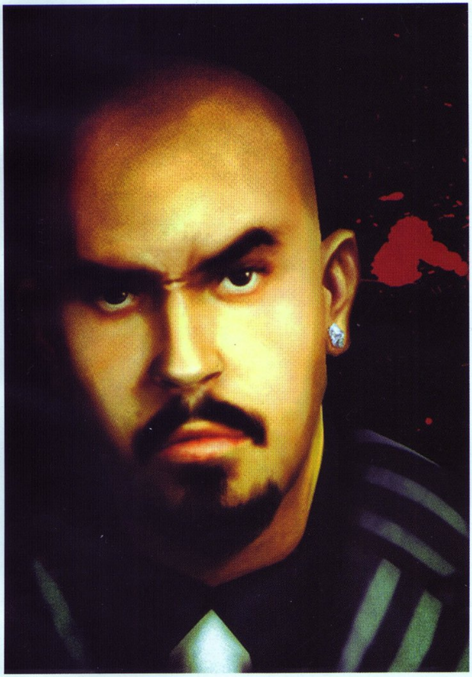
mOS

.DRIVE.

Į visą žaidimo sūkurį labiausiai įtraukia nuostabūs ir kupini adrenalino pasivažinėjimai, pasišaudymai gatvėse. Siužetas, kaip ir pridera tokio žanro žaidimui, yra nustumiamas į antrą planą, taigi dėl jo jaudintis neverta. Geriau sutelkite visą savo dėmesį į kelią. Žinoma, svarbiausi šiame žaidime yra automobiliai, ginklai ir VEIKSMAS. O pastarojo bus per akis. Bet pakalbėkime apie viską iš eilės.

Automobiliai žaidėjų patogumui yra suskirstyti į keturias kategorijas pagal savo klasę. Pirmoji yra Sport. Tai pačių greičiausių, bet mažiausiai šarvų turinčių automobilių kategorija. Ją sudaro apie dešimt automobilių: pradedant „Ice" ar baigiančiu įkyrėti Mafiosso ir baigiant tikrais gatvių asais „GD UP" ar „Fo Shizzle". Antroji kategorija labai širdį glostančiu ir nostalgija seniems laikams dvelkiančiu pavadinimu yra Muscle Cars (tikiuosi, visi žino, kas tai yra:)). Ją taip pat sudaro apie dešimt senųjų laikų automobilių pasaulių pažibų. Galingiausias šios klasės modelis yra tikrai agresyviai atrodantis „Street Sweepa". Priešpaskutinė modelių grupė yra Pick-Up's (toliau tęsiamos amerikiečių tradicijos). Joje yra gerokai mažiau transporto priemonių — tik penkios. Šioje grupėje labiausiai verta išskirti „Crusher". Mažai greičio, daugiau šarvų, atrodo, irgi yra puiki išeitis. Neskubėk ir būsi pirmas ;). Paskutinioji yra SUV (aka Sport Utility Vechicle). Ją sudaro tokie griozdai, kurie iš karto randa savo vietą kelyje. Tai — sunkiausi ir labiausiai nuo šūvių apsaugoti automobiliai.

Kaip galima spėti iš transporto priemonių pavadinimų, Ubisoft pinigų prabangių automobilių licencijoms nešvaistė (štai ir vėl jaučiama GTA įtaka). Dauguma jų atrodo nematytai ir egzotiškai, tačiau kai kurie visiškai aiškiai tėra nukopijuoti nuo vienos ar kitos automobilių gamyklos modelio. Kaip aiškiausią pavyzdį būtų galima pateikti O. G., SUV klasės atstovą, kuris bent jau man atrodo kaip truputį pakeistas „Hummer H-2". Na, bet ratlankiai su dolerio ženklu pro akis tikrai nepraslysta, nors ir simpatijų nekelia... Automobilių pasirinkimą reikėtų derinti pagal trasą, mat siaurose miesto gatvelėse su Mucle Car tikrai nebus ką veikti, o tik žiūrėti į savo nykstantį šarvų stulpelį.



Automobilių fizika yra tiek realistiška, kiek gali sau leisti tokio žanro žaidimas. Nuo šūvių korpuse atsiras skylių, po susidūrimo pasipils žiežirbos, lankstysis šonai, duš žibintai... Vairavimas gerokai atitrūkęs nuo realybės, nors, aišku, juk 187: Ride or Die ir neturėjo būti simuliatorius. Automobiliai turės ir azoto suboksido sistemas (garsusis nitro), nuo kurių taip pat pigiai liesis vaizdas ekrane.

.BLAST.

Žinoma, puikiam tokio žanro žaidimui, be veiksmo ir automobilių, reikėtų dar kelių ingredientų. Vienas iš jų yra ginklai. Mano skaičiavimais, jų turėsime apie dešimt (ir vėl tas magiškas skaičius... :)). Ginklų pasirinkimas vyraus nuo lengvų pistoletų ar Uzi/SMG tipo automatų iki sunkiosios armijos artilerijos. Net turėsime galimybę pašaudyti iš MiniGun, skamba viliojančiai, tiesa? :).

Kiekvienas ginklas turėtų būti pasirenkamas pagal transporto tipą. Sport tipo „žvėriuko" bagažinėje pavėžinti minėtojo Minigun tikrai nepavyks. Bet įsitaisius džipo gale šaudymas iš

jo — vienas malonumas. Ginklų šaunamoji galia tikrai įspūdinga, žinoma, nekalbant apie pistoletus, kurie turės gerokai paplušėti, kad padarytų didesnę žalą kitam automobiliui.

Šaudydami į tam tikrą automobilį, virš jo matysime, kiek šūvių iš eilės pataikėme, o šalia savojo transporto šarvų stulpelio atsiras ir taikinio ikonėlė su jo likusiais šarvais. Paprasta, tiesa?

Nepaisant aiškaus ir efektyvaus šaudymo, žaidime ganėtinai erzina šis kūrėjų sprendimas — būtinybė visose lenktynėse atvažiuoti pirmam. Tai labai prailgina žaidimą, ypač vėlesnėse misijose.

NUO KO VISKAS PRASIDĖJO

Turime automobilių, ginklų, veiksmo, tačiau reikia dar vieno dalyko. Priežasties, kodėl visos šios skerdynės vyksta. Mums tiesiog trūksta siužeto. Ubisoft vyrukai nesivargino kurdami tikrą perliuką, o siužetas jiems, matyt, buvo reikalingas tik kaip priežastis viso to, ką matysime ekrane, įsijungę žaidimą.

Valdysime juodaodį Buck, kuris kaip pareigingas nusikalstamo pasaulio atstovas dirba savo „autoritetui" Dupree. Viskas einasi gerai ir laimingai, jo gauja kontroliuoja geriausią gatvės lenktynių teritoriją, tačiau nežinia iš kur išlenda pavojingas konkurentas, meksikietis Cortez. Jis užsinori perimti visą Dupree gaujos verslą, o juos pačius pašalinti.

Na, kaip mes apsieisime be merginų? Buckui talkins žavi rudaplaukė keistu vardu Queen B. Ji puikiai valdo ginklus ir sugebės mus ištraukti iš sunkiausių situacijų. Aišku, turėsime dar keletą pašalinių personažų, bet visą tai leisiu išsiaiškinti jums patiems ;).

ŽVAIGŽDĖS

Kad žaidimas būtų dar šilčiau sutiktas, reikėtų jame įtaisyti keletą gerai žinomų žvaigždžių... Kadangi visas žaidimas sukasi afro-amerikiečių pasaulyje, tai, savaime suprantama, visų pirma žvilgsniai nukrypo į hip-hop'o muzikos atstovus bei Holivudą. Štai čia ir prisijungia žaidimo „pažibos": Larenz Tate (Buck), Guerilla Black (Dupree bei žaidimo garso takelio autorius) ir žavioji Noel Guglielmi (Queen B). Šis trio visame veiksmo kokteilyje atrodo netgi labai įspūdingai.

Jei jau prakalbome apie išvaizdą, tai tiesiog negalima nepaminėti žaidimo video intarpų. Jie „pagaminti" tikrai kokybiškai, grafika labai gera, o efektai primena šiuolaikinius veiksmo filmus.

Paties žaidimo grafika nėra verčianti iš koto ar kaip kitaip išskirianti Ride or Die iš kitų kompanijų produktų, tačiau aplinkos gražios, perteikiančios tą atmosferą, kuri vyrauja tiesiai mums prieš akis. Ganėtinai keistas sprendimas atsisakyti naktinių lenktynių tokio stiliaus žaidime. Taigi važinėsime tik dieną ir vakare. Tiesą pasakius, tai puikus nukrypimas nuo standarto :).

Pašaliniai automobiliai, sunkvežimiai ir kitos judančios kliūtys nesudaro didelio įspūdžio,

kadangi atidžiau jas apžiūrėti dėl „geimplėjaus" greičio lyg ir nebuvo laiko. Bet juose jaučiamas tas „šaltas" kampuotumas, ir tai leidžia suprasti, jog kūrėjams pašaliniai darbai nelabai terūpėjo...

Mūsų ir mūsų oponentų valdomi automobiliai iš karto išsiskiria iš pilkos minios (gal tam, kad galėtume greičiau susigaudyti, į ką šaudyti?!). Dizaino šedevrų tarp jų nerasime, bet nesikabinėjant prie smulkmenų galima pasakyti, kad transportas išlaiko gana aukštą lygį.

Pravažiuodami pro įvairius aplinkos objektus galėsime juos paveikti, pavyzdžiui, šaudant į benzino cisterną ar benzovežį, jis sprogs ir užtvers kelią konkurentams, arba juos tiesiog nušluos nuo žemės paviršiaus.

Valdymo schemos yra dvi: paprasta ir pažengusiems žaidėjams. Paprastoje mes tiesiog naudojame auto taikiklį, taigi mums lieka tiktai paspausti šaudymo mygtuką. Sudėtingesnėje mes analoginės rankenėlės padedami dar ir nusitaikome į tam tikrą automobilio vietą, tarkim, į benzino baką, taip darydami jam daug daugiau žalos.

Garso takelio vienareikšmiškai įvertinti negalima. Jis visas sudarytas iš repo kūrinių, taigi neprijaučiantys šiai muzikos pakraipai tiesiog išjungs garsą, mat ilgėliau prie tokios muzikos jie tikrai neištvers. Priešingai, repo mylėtojai tiesiog dievins visą muziką, sklindančią žaidimo metu. Guerilla tikrai pasistengė dėl žaidėjų ir jo atlikti kūriniai žaidimo aplinką padaro dar autentiškesnę.

Automobilių skleidžiami garsai irgi niekuo neatsilieka nuo „standarto". Varikliai riaumoja širdį glostančiu garsu, posūkiuose padangos cypia, rūksta dūmai... Apie šautuvų garsus nieko pasakyti daugiau taipogi negalima, viskas taip pat, kaip ir kituose žaidimuose.

Dar norėčiau pridurti, kad tokio žanro žaidimas, mano nuomone, yra kiek per šviesus ir per mažai žiaurus. Juolab kad tai niekuo neišsiskiriantis produktas.

SIUŽETAS 60
Nieko naujo nesugalvota, tiesiog banali kriminalinė istorija.

GARSAS 80
Standartinis kaip ir daugelyje vairavimo žaidimų.

MUZIKA 85
Kaip sakoma, dėl skonio nesiginčijama.

GRAFIKA 80
Grožis paprastume ;).

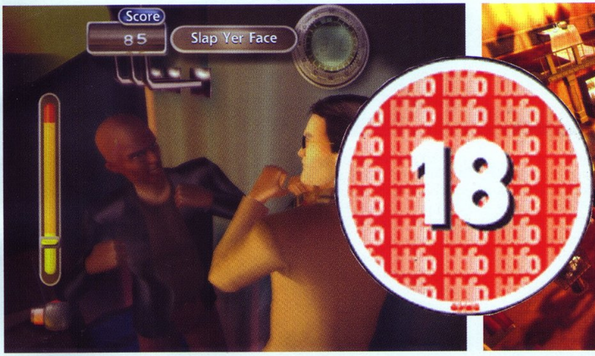
VALDYMAS 85
Puikus pasirinkimas iš dviejų valdymo schemų.

IŠVADA
Faktas, kad tokios revoliucijos ir ažiotažo, kokį savo laiku sukėlė Twisted Metal serija, Ride or Die negali sukelti, tačiau jei pasiilgote važinėjimo ir šaudymo vienu metu, žaidimas turėtų pakankamai jus dominti.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 84

7 Sins



VISOS NUODĖMĖS VIENAME ŽAIDIME

■ **Kūrėjas:** Monte Cristo Multimedia | **Leidėjas:** Digital Jesters | **Data:** 2005-05-05 | **Žanras:** virtualaus gyvenimo simuliatorius

Per savo egzistavimo metus frančizė The Sims sukėlė visuomenėje labai įdomų procesą. Žmonėms, kurie savo prigimtimi yra smalsūs, labai įdomu buvo sužinoti, kuo užsiima virtualūs žmogeliukai tuo metu, kai jų abipusis palankumas pasiekia aukščiausią atžymą. Uždraustas vaisius saldus. Ir piktinantis kūrėjų nenoras papasakoti, dėl kokių veiksmų tarp vyro ir moters atsiranda vaikučių, iki beprotystės siutina visą civilizuotą pasaulį. Pasitikite projektą, kuris, sprendžiant iš jo kūrėjų užmojų, turėjo praskaidrinti susiklosčiusią padėtį — 7 Sins. Ar iš tikrųjų taip įvyko? Pažiūrėkime...

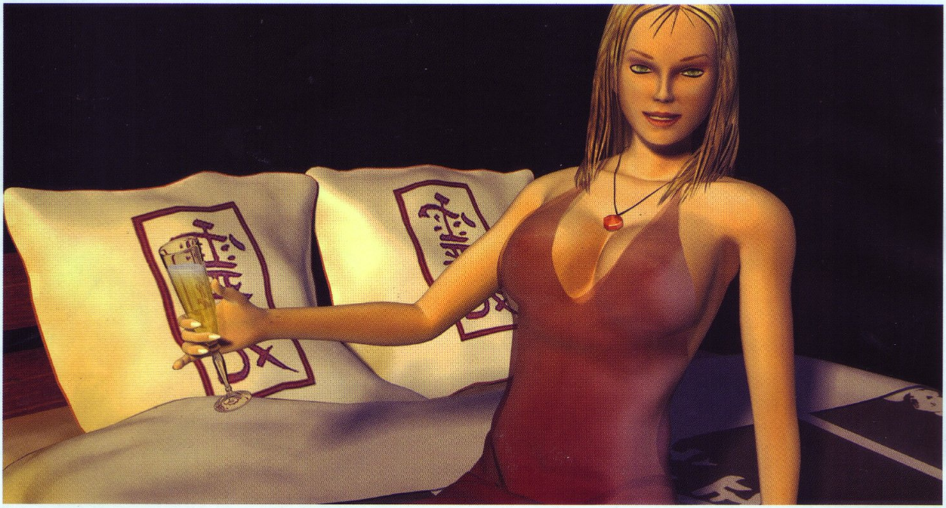
Alex

NUODĖMIŲ MIESTAS

Apple City — milžiniškas megapolis, pripildytas dešimtimis lokacijų, nuo moteriškos parduotuvės, paprasto biuro iki kovotojų klubo ir VIP landynės. Į pačią jo gelmę patenka mūsų herojus — save įsimylėjęs egoistas su Holivudo „mačo" veidu ir didžiulėmis plaukuotomis rankomis. Be pinigų, rekomendacinių raštų, reikalingų pažinčių, bet su ambicijomis, kurios tiesiog pro duris netelpa, su aiškiai apibrėžtu tikslu — tapti turtingiausiu ir žinomiausiu, turėti auksinį unitazą ir bet kokiomis priemonėmis patenkinti visus savo nuodėmingus įgeidžius (iš čia ir pavadinimas). Reikia pasakyti, kad mūsų herojus neturi jokių principų, niekina viską, išskyrus pinigus ir pati save, nesustos prieš nieką, jeigu tai atneš jam papildomo pelno arba trumpalaikio malonumo. Tačiau ir miestas, kur jis pateko, ne ką geresnis — kiekvienas jame svajoja tik apie šlovę. O kaip ją pasiekti, visiškai nesvarbu, čia visos priemonės tiks. Tinginystė, godumas, rajumas, pavydas, išdidumas, svetimavimas ir pyktis — visos baisiausios žmonijos nuodėmės čia virsta dorybėmis. Pavok, apgauk, sumušk, sugundyk — Obuolių mieste viskas atleistina.

PSICHOLOGINIS SIMULIATORIUS?

Žaidimo žanrą apibrėžti pakankamai sudėtinga. 7 Sins, nepaisant egzistuojančios populiarios



nuomonės, sunku pavadinti Sims klonu, nors life–sim etiketę prikabinti jam galima. O jeigu įvertinsime, kad pagrindinis dėmesys šiame žaidime yra skiriamas veikėjų tarpusavio santykiams, žaidimo žanrą iš viso galima būtų apibrėžti kaip... psichologinį simuliatorių. Su arkados elementais ir net stealth action prieskoniu (bet apie tai vėliau).

Kokius žaidimo bruožus galėčiau išskirti iš karto, ilgai negalvodamas? Visų pirma, trečiojo asmens vaizdas, judėjimas pėsčiomis, patogus valdymas ir labai aukštas aplinkos interaktyvumo laipsnis. Kaip pavyzdį paimkime patį pirmą žaidimo epizodą. Visiškai „šviežias" pagrindinis veikėjas pradeda savo kelią į šlovės viršūnę nuo kuklaus konsultanto posto moteriškų reikmenų parduotuvėje. Užduotis — uždirbti parduotuvei 5000 dolerių. Ir jau čia mums atveriama plačiausia erdvė visokiai veiklai. Taip, žaidimas gali pasigirti nelinijiškumu, tiesa, tik atskirai paimto epizodo rėmuose. Taigi mūsų konkrečiu atveju galima kantriai kišti pirkėjoms prekes arba pamažu vogti pinigus iš kasos ir paskui priduoti juos atgal kaip sąžiningai uždirbtus. Kitas būdas — suvilioti parduotuvės savininko žmoną–pabaisą ir iškaulyti iš jos su botagu arba meduoliu (supraskite: šantažu arba švelnumu) tam tikrą sumą. Kiekvienam, jeigu galima taip pasakyti, NPC reikia savito priėjimo: kažkas mėgsta pasikalbėti aukštomis frazėmis — apie poeziją, gyvenimo prasmę; kažką galima ilgai ir bukai „maitinti" istorijomis apie nuostabius mokyklos metus; dar kažkam galima pasigirti savo pažintimis su garsenybėmis. Tačiau vienas faktas akivaizdus — moteriškos lyties asmenis yra kur kas paprasčiau „nuvesti iki reikiamos kondicijos" (žaidimo santykių statuso skalė plečiasi nuo „pažinties" iki „aistros"), nuvesti į nuošalią vietelę ir jau ten atsiduoti ištvirkimams, po kurių naujoji draugė bus pasirengusi lengvai įvykdyti bet kurį jūsų norą, net atskleisti valstybės paslaptį.

UŽDARAS RATAS

Bendraudamas su daugybe įvairiausių veikėjų, mūsų auklėtinis nuolatos jaučia dvasinius sunkumus. Trys skalės — gašlumas, stresas ir agresija — yra užpildomos pavydėtinu greičiu, ir kai pasiekia maksimumą, sukelia pagrindiniam herojui depresiją ir kitas nemalonias pasekmes. Pavyzdžiui, bendravimas su valdžia smarkiai didina agresijos lygį, o sumažinti jį tiks bet kuris amoralus poelgis. Stresą mažina sveikas (arba nesveikas) sapnas, alkoholis arba savo pranašumo prieš kažką įrodymas, o seksualinę įtampą galima sumažinti žvilgčiojant į rūbų matavimosi kabinas arba, ir tai kur kas logiškiau, lytiniais santykiais tose pačiose kabinose (arba bet kurioje kitoje tinkamoje vietoje). Tačiau ne viskas taip paprasta — egzistuoja dar ir sąžinės skalė, į kurią įrašoma bet kuri jūsų nuodėmė: muštynės, pinigų vagystė ar grubumas pokalbio metu, net tokie nekalti dalykėliai kaip miegas arba maistas. O kai ji užpildyta... ne, velnias neateis pasiimti nusidėjėlio, tiesiog herojui nebus leidžiama daugiau nusidėti. Bent jau tol, kol jis neatliks bent kelių naudingų darbų. Bet visa problema yra ta, kad batų valymas, indų plovimas arba metinės ataskaitos sudarymas nors vertinamos kaip naudinga veikla, tačiau labai siutina patį herojų. Štai toks uždaras ratas. Gėrio ir blogio

balansas turi būti rūpestingai palaikomas siekiant išvengti nereikalingų problemų. Ir nepamirškite reguliariai išsaugoti žaidimą!

JAUNESNIEMS NEI 16 METŲ SKAITYTI DRAUDŽIAMA!

Kuo toliau į mišką, tuo storesni ir spalvingesni klientai. Kiekvienas epizodas, be esminio tikslo, turi daugybę mini kvestų, kurių vykdymas priklauso nuo jūsų žaidimo stiliaus. Kaip priversti restoranų kritiką parašyti gerą jūsų užkandinės vertinimą? Labai paprastai — nugirdyti iki sąžinės praradimo, įgyti pasitikėjimą, pavaišinti „draugystės tablete" (ją iš anksto reikėtų gauti iš virėjo už herojišką terminuotų pyragų sunaikinimą), susidraugauti ir atsiduoti ištvirkimams kur nors netoliese, pavyzdžiui, šaldymo kamerose. Taip, aš nesuklydau — 7 Sins yra tikriausiai pirmas žaidimas, kuriame yra legalizuotas homoseksualizmas.

Sudėtingus ant bankroto ribos stovinčios kompanijos darbuotojų santykius gali išpainioti tik toks specialistas kaip jūs. Patikti valdytojui galima įvairiais būdais. Pats sudėtingiausias — padirbti savo pavaduotojo finansinę ataskaitą, susidraugauti su sistemų administratoriumi, kuris suvers pastarajam visą kaltę, o paskui lengvai ir nevaržomai šantažuoti auką, reikalauti teigiamų rekomendacijų valdžiai. Kita vertus, galima surengti „snukių" daužymą su tos pačios aukos dalyvavimu, o galima, atsiprašau, pakišti jam savo subinę — ne veltui biure sklinda gandai apie jo netradicinę seksualinę orientaciją. Visi būdai yra vienodai veiksmingi.

IŠBANDYMAS MINIMALIZMU

Visi, kurie atėjote iki šios vietos, pasiruoškite nusivilti! Visa tai, ką aprašiau aukščiau, dažnai ir įkyriai yra pertraukiama menkais, negražiais ir pernelyg sudėtingais mini žaidimais. Kaip, jūsų nuomone, žaidime yra realizuotas lytinis aktas? Niekad nepagalvočiau, kad partnerės patenkinimui reikia 30 sekundžių medžioti aktyvius taškus šlykščioje pikselinėje portjeroje, už kurios ir slypi visi įdomumai. Nesurinkote reikiamo taškų skaičiaus — pradėkite iš naujo. Nusprendėte užmigti — stebėkite sapną, kuriame avinėliai šokinėja (jūsų pastangų dėka) per tvoreles. Prisigėrėte, kad sumažėtų stresas — žaiskite intriguojantį žaidimą „nuvesk girtuoklį iki tualeto, kol jis anksčiau laiko nepribjaurojo". Ir net kasos apiplėšimas virsta greitu ekrane rodomų mygtuku spaudinėjimu. Mini žaidimus, kur reikia įsiminti paveikslėlių sekas, ir gastronominius tetrius protingais kiekiais dar galima pakęsti. Akrobatinį pudingų valgymą ir sportinį alaus gėrimą — jau sunkiau, ypač jei tokios pramogos viena po kitos. Tačiau patys idiotiškiausi ir bukiausi mini žaidimai jūsų lauks žaidimo epizode „Dreams". Tik ištvėrę šį išbandymą žaidėjai sėkmingai galės keliauti į kitą epizodą. Prie naujų vilionių, vagysčių, prabangių butų ir žalių pinigų krūvos.

VIZUALŪS SIAUBAI

Viena vertus, pagrindinės žaidimo lokacijos nusipelno gero aštuntuko ir savo stiliumi labiausiai primena vidinius žaidimo GTA: Vice City kambarius — tokie patys malonūs blur efektai, padorūs atspindžiai, labai neblogas detalizacijos laipsnis ir simpatiškos tekstūros. Veikėjų modeliai irgi pakenčiami. Pagrindinis priekaištas žaidimo animatoriams, kurie, sprendžiant iš jų darbo rezultatų, tokie patys plevėsos kaip ir pagrindinis herojus. Baisiai monotoniški judesiai, neaiškūs gestai, simbolizuojantys bet kokius veiksmus, nuo, atsiprašau, kelnių atsegimo iki patiekalo užsakymo nematomame meniu pas nematomą padavėją.

Muzika labai nebloga dėl savo įvairovės ir atitikimo kiekvienos lokacijos stiliui. O štai veikėjų įgarsinimas labai blogas ir jame dalyvavo, kaip man atrodo, du žmonės. Frazės, ištariamos nežinoma mokslui kalba, kartojamos pernelyg dažnai ir neįtikėtinai siutina. Apie mini žaidimų grafinį ir garsinį atlikimą, jums leidus, nutylėsiu — tokie žaidimai yra kuriami namų sąlygomis ir turėtų būti platinami nemokamai.

VERDIKTAS

Ką gi galėčiau pasakyti apibendrindamas? The Sims žaidimas-parodija, tuo pačiu galintis pasigirti eile įdomių ir šviežių atradimų. Pašalinti tuos prakeiktus mini žaidimus, paįvairinti dialogus, kiek išplėsti siužetą — ir galėtų būti tikrai kokybiška provokacija, galimas dalykas, visas naujas žanras. Bet žaidimo kūrėjus iš dalies irgi galima suprasti — tikriausiai jie taip „įsigyveno" į savo herojaus vaidmenį, kad pradėjo dirbti jo metodais. Kad ir kaip ten būtų, valios pastangomis atmetus šalin visus paminėtus trūkumus, supranti, kad žaisti yra linksma ir kartais net įdomu. Jūsų teisė rinktis.

+ PRIVALUMAI

+ Originali koncepcija
+ Spalvingi veikėjai
+ Subtilus „tualetinis" humoras

- TRŪKUMAI

- Įkyrūs idiotiški mini žaidimai
- Prastas įgarsinimas ir veikėjų animacija

SIUŽETAS 75
Padalintas į septynis epizodus, kurių kiekvienas skirtas vienai nuodėmei.

GARSAS 65
Įgarsinimas apibūdinamas vienu žodžiu — „chaltūra"!

MUZIKA 82
Pasižymi įvairumu ir tinkamu parinkimu kiekvienam epizodui.

GRAFIKA 67
Siaubinga veikėjų animacija ir kampuotos moterų grožybės.

VALDYMAS 80
Kai pagalvoji, kaip su visais mini žaidimais prakaituos PC savininkai, valdymo vertinimas iš karto išauga.

IŠVADA
Rekomenduojamas tik sulaukusiems brandos amžiaus ir turintiems geležinius nervus.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 74

Charlie and the Chocolate Factory

KIEK GALIMA?

■ **Kūrėjas:** High Voltage Software I **Leidėjas:** 2K Games I **Data:** 2005-07-22 I **Žanras:** nuotykių

Ko jau ko, o žaidimo pagal filmą „Čarlis ir šokolado fabrikas" tikrai nesitikėjau. Suprantu, kai kuriami žaidimai pagal filmus apie super herojus ar šiaip kokį linksmesnį ir nuotaikingesnį animacinį filmuką. Tačiau čia gi Timo Burtono filmas, subtiliai ir vaizdingai perpasakojantis vieną iš žymiausių „modernių pasakų" — to paties pavadinimo Roald Dahl knygą. Negi įsivaizduojate žaidimą pagal šio režisieriaus darbus „Mano gyvenimo žuvis" ar „Edvardas žirkliarankis"? Kita vertus, režisieriaus sąskaitoje ir du pirmieji Betmenai — puikiai tinkami filmai žaidimo perdirbiniui (apie juos, beje, pasakojome praėjusiame VA numeryje). Žmonės, dirbę su filmo reklama, rodos, tiesiog sustatė viską į paprastą formulę: filmas pagal knygą vaikams + žymus režisierius = žaidimas, paskatinsiantis filmo populiarumą. O visos kitos jiems nereikšmingos „smulkmenos" — žaidimo įdomumas, apipavidalinimas ir bendra kokybė — buvo tiesiog pamiršta.

Ryčka

Atitinkamas filmo atstovų požiūris jaučiamas ir iš kūrėjų studijos pasirinkimo. High Voltage Software žaidėjams sugebėjo pateikti keletą pusėtinos kokybės žaidimų pagal Disnėjaus animaciją (The Haunted Mansion, Stitch Experiment) — iš šios pusės pasirinkimą galima pateisinti. Tačiau viskas apsisuka priešingai, kai pamąstai apie žymiausią šių kūrėjų „super hitą" — Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude. Kam teko susidurti su šiuo neva „erotinių nuotykių" žaidimu, pasibaisės kartu su manimi — kaip galima tokiai studijai atiduoti kurti žaidimą pagal filmą, skirtą jaunesnei auditorijai? Matyt, vieninteliu kūrėjų studijos pasirinkimo kriterijumi buvo kaina.

Gerai, užteks mėtytis „šyškomis" į gerbiamuosius kino marketingo specialistus ir kūrėjus, pasižiūrėkime, koks yra tas Charlie and Chocolate Factory žaidimas. Iš pradžių — didelis ir griežtas perspėjimas: jokiu būdu neimkite į rankas žaidimo nematę filmo. Rimtai, susigadinsite vieno įdomiausių šių metų filmo įspūdį arba išvis net nenorėsite eiti jo žiūrėti. Aš asmeniškai visuomet laikausi taisyklės, kad žaidimą, sukurtą pagal filmą, imu žaisti tik peržiūrėjęs filmą, nes žaidimai visuomet (išskyrus porą išimčių) būna prastesni už filmus, o ir kam „spoilinti" filmo detales ir vingius? Tačiau kūrėjai mano atvirkščiai ir visuomet (jei, aišku, spėja) žaidimą išleidžia anksčiau nei filmą. Šiuo atveju „patirti filmo herojų nuotykius" ir „pamatyti būsimąsias filmo grožybes" (dažnos tokių žaidimų reklaminės frazės) laiko buvo siaubingai daug — žaidimas pasirodė beveik dviem mėnesiais anksčiau nei filmas (kalbu apie Lietuvą).

Na, vis nepavyksta prieiti prie paties žaidimo :). Visos priešistorės ir žaidimo siužeto aš jums tikrai nepasakosiu — būtų visiškas absurdas ir gyvenimo gadinimas jums. Įspūdžius iš filmo galite pasiskaityti žurnalo gale — jais dalinasi Dante. O apie žaidimo istoriją ir siužetą užtenka pasakyti tik tiek, kad jis nuosekliai atkartoja filmo istoriją, tik su nukrypimais, siekiant sukurti bent kažką žaidybinio. Jei matėte filmą ir jūsų kas paklaustų, kurias jo vietas ir kaip būtų galima „pažaisti", įtariu, atsakytumėte labai sunkiai. Ne toks filmas, ne toks. Kūrėjai, matyt, irgi šiek tiek pasukę galvas nusprendė nesigilinti ir prigalvoti savo žaidžiamų vietų. Žinoma, idėja nėra bloga ir net sveikintina, tačiau jos atlikimas šiuo atveju išties „kreivas".

Žaidime mums tenka pagrindinio herojaus Čarlio valdymas. Po ilgoko ir, sakyčiau, visai padoraus priešistorės nupasakojimo pristatomajame filmuke, mums tenka pirma žaidybinė užduotis — sugauti gatvėse skraidantį dešimties dolerių banknotą. Labai įdomus užsiėmimas, ar ne? Tiesiog gaila žiūrėti į berniuką su per didele galva, kuris bėgdamas kreivai mėto kojytes ir smarkiai įsirėžęs tampia dėžes. Na, bet šią vietą pagyvina pasivažinėjimas su šulinio dangčiu.

Vėliau, patekus į patį Vonkos fabriką su visa gauja kitų niekšiškų vaikų ir jų tėvelių, Čarliui prasideda tikras gerumo priepuolis. Jau filme sunku žiūrėti ir patikėti, koks tas vaikas geras ir kaip visais rūpinasi, tačiau čia jis tampa visišku altruistu, aukojančiu kelionę po fabriką, kad išgelbėtų tuos pačius niekšiškus vaikus, kurie per savo ydas papuola į dideles bėdas. Irgi smagus užsiėmimas, ar ne? Na, bent jau įdomiau, nei gaudyti banknotą. Jei pradėsite žaisti, neskubėkite raukytis, mat čia žaidimas vis tik sugeba pateikti vieną įdomiausių savo savybių, ant kurios ir pastatyta pagrindinė žaidimo mechanikos dalis...

... O tai yra šaunieji Umpa–Lumpai! Taip, filme išvertę iš kėdžių savo smagiu dainavimu ir šokiais, čia šie maži žmogiukai iš nežinomos Afrikos vietovės tampa jūsų pagalbininkais. Keliaudami po žaidimo vietoves turite nuolat jų ieškoti ir liepti atlikti vienokią ar kitokią užduotį: nuo paprasčiausio gyvybę atstatančio saldainio „pagavimo" (juos reikia gaudyti, ir pačiam Čarliui tai padaryti labai sunku) iki visokių mechanizmų užvedimų, sugedusių prietaisų taisymo ir dar bala žino ko. Nors turintys visiškai vienodus veidus ir sudėjimą, Umpa–Lumpai čia yra įvairių profesijų ir kiekvienas jų tipas moka atlikti tam tikras specialias užduotis.

Taip pat žaidime Čarliui yra paruošti ir specialūs judesiai, tiksliau, galimybės. Gavęs specialų saldainį, Čarlis išmoksta, pavyzdžiui, daryti saldainių spąstus, o su į juos įkliuvusiais robotais reikia užkimšti vamzdžius. Beje, atliekant šias užduotis, išlenda labai bjauri žaidimo valdymo savybė. Čarliui, norinčiam paimti žalią, iš roboto pasidariusį rutulį, reikia per tam tikrą atstumą atsistoti nuo jo ir ramiai stovint jį pasiimti. Pribėgus kiek arčiau, kamuolys tuoj pat nurieda ir reikia vėl jį gaudyti. Tai išties kvailoka, o jauniems žaidėjams, kuriems ir skirtas šis žaidimas, tai padaryti bus sunku — jie juk mėgsta nuolat lakstyti ir nenustygsta vietoje. Kiti žaidimo galvosūkiai taip pat nėra lengvi, net vertinant standartinio žaidimo skalėje, o ką jau kalbėti apie jauniausius žaidėjus, kurie tikrai vienoje ar kitoje vietoje strigs ir išzys tėveliams ar vyresniems broliams bei seserims visas ausis. Žodžiu, būkite atsargūs.

Likusieji „geimplėjaus" elementai visai standartiški. Renkame visokius saldainiukus, už kuriuos gauname apdovanojimų, keliaujame per aibes vienodų lygių (žaidimas tikrai vietomis pertemptas, matyt, iš kūrėjų buvo reikalaujama paruošti tam tikrai trukmei), siutinėjame Umpa–Lumpus į darbus (taip, galiausiai ir tas tampa monotonija) ir bandome gelbėti tuos vaikus. Liūdnoka perspektyva. Kaip teisingai pasakė vienas

žaidimo komentatorius internete: „Charlie and the Boring Factory".

Žaidimo garsai ir vaizdai — iš esmės dvi priešingos barikadų pusės. Na, apie per dideles galvas ir kreivas kojas jau kalbėjau. Viskas žaidime stilizuota, kas gal ir nebūtų blogai — jaunieji žaidėjai juk mėgsta nestandartines proporcijas, tačiau čia tai padaryta tikrai negražiai. Ir jei dar paties žaidimo modelius ir jų animaciją intarpų metu galima pakęsti, tai vadinamieji „piešti" siužetiniai intarpai, kurių metu ir pasakojamas tolimesnis istorijos vystymasis, yra tiesiog siaubingi. Tokios veidų ir kūnų deformacijos dar neteko matyti — jautresniems vaikams galima būtų naudoti kaip gąsdinimo priemonę. Rimtai. Garsas, tiksliau, muzikinės žaidimo tematikos išties šaunios. Svajingos, hipnotizuojančios temos dar labiau pagyvina spalvingą ir ryškią aplinką ir apramina dėl kvailų užduočių beverdančius nervus. Galima pasidžiaugti, kad praktiškai visi herojų balsai įgarsinti tų pačių aktorių. Deja, išskyrus paties svarbiausio — Vilio Vonkos. Kažkieno bandymas imituoti aktoriaus Džonio Depo balsą skamba tiesiog tragiškai. Jei kino prodiuseriai aktoriui pagailėjo sumokėti už papildomas eilutes, neatleistina. Kitu atveju nieko negalima kaltinti.

Štai tokia situacija. Žaidimą labai sunku kažkam rekomenduoti. Nors jis skirtas jaunesniems žaidėjams, vietomis tikrai pasirodys per sunkus. Vyresniems jis tikrai „neįsipaišys". Jo net negalima rekomenduoti filmo fanams, nes įspūdį vienaip ar kitaip susigadinsite. „Džiugi" žinia yra tik viena — PC žaidėjai ir vėl susilaukė dar prastesnės žaidimo versijos, rodos, kažkokio mini žaidimų kratinio. Taigi matote, būna ir blogiau :).

ĮDOMUMAS 61

Siužeto negalima vertinti, nes jis nėra žaidimo. Reikia pasakyti, kad žaidime yra pora įdomių ir kai kuriuos netgi „užkabinsiančių" detalių, tačiau svarstyklių tai neatsveria.

GARSAS 73

Daug mažų pliusiukų už visų aktorių balsus ir vienas didelis minusas už Vonkos įgarsinimą.

MUZIKA 90

Viena geriausių žaidimo savybių, bent šiek tiek palengvinanti jaunojo altruisto dalią.

GRAFIKA 68

Būtinai praleiskite pieštus siužetinius intarpus! Kitkas kiek per daug deformuota, bet pakenčiama.

VALDYMAS 56

O kodėl bėgant negalima paimti žalio kamuolio? Mamyte, tėveli, kodėl, kodėl, kodėl?

IŠVADA

Ko gero, beprasmiškiausias visuotinės reklaminės akcijos „žaidimas pagal filmą" variantas. Būkite geri, dėdės kino marketingo specialistai, daugiau taip nedarykite.

SUDĖTINGUMAS

LENGVAS

NORMALUS

SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 59

Command & Conquer

ILGO KELIO PRADŽIA

Kūrėjas: Westwood Studios | Leidėjas: Virgin Interactive | Data: 1996-12-05 | Žanras: strategija

Visi puikiai pažįsta Command and Conquer serijas Tiberian Sun, Red Alert ir Generals. Visos jo sužavėjo strategijų mėgėjus ir prikaustė daugybę žaidėjų prie ekranų ilgam laikui. Kiekvienas strategijos žaidimas buvo hitas, o šį kelią, tiesiog užvaldžiusį strategijų mėgėjų širdis, pradėjo PSone konsolėje pasirodęs žaidimas Command & Conquer (toliau C&C).

Westwood C&C buvo sukūręs asmeniniam kompiuteriui, o vėliau nusprendė, kad verta šį puikų žaidimą perkelti ir į PSone konsolę. Tiesa, vyravo nuomonė, kad PSone visiškai nepritaikytas strateginiams žaidimams ir daugelis tvirtino, kad išeis tik kažkoks vidutinis žaidimas su blogu valdymu. Nepaisant skeptiškų nusiteikimų, C&C tiesiog sutriuškino visus kritikus.

VALDYK IR SKALDYK

Taigi eikime prie paties žaidimo, kuo jis išskirtinis ir ypatingas, kaip jis sugebėjo tapti tikru hitu? Matyt, esmė ta, kad PSone konsolės turėtojams norėjosi išbandyt ne tik veiksmo, muštynių ir šaudyklių žanrą, bet ir strategijos, o vienintele pilnaverte, kvapą gniaužiančia strategija tapo C&C.

Šis žaidimas nebūtų toks įspūdingas, jei ne jo siužetas. O žaidimo scenarijus maždaug toks: auksinė taisyklė, dėl ko kyla karas žaidimų (dažniausiai ir tikrovėje) pasaulyje yra resursai. Kai kur kaunamasi dėl aukso, kai kur dėl naftos, o čia kovojama dėl žalių kristalų. Kristalai nepaprasti ir vadinami jie Tiberium'u , pasaulio rinkoje labai vertingi, nes buvo išanalizuota, kad iš jų galima gaminti vaistus nuo daugumos nepagydomų lygų. Jie naudojami daug kur, bet iki galo neatrastas jų visas potencialas, todėl Tiberium'as dar vertingesnis. Aptikta, kad daugiausia kol kas jo yra Afrikos žemyne. Pasirodo, kristalai mėgsta daug saulės ir kad galėtų patys sėkmingai augti, iščiulpia gyvybę iš visko, kas yra aplinkui juos, paverčia tūkstančius kvadratinių kilometrų dykumomis. Afrika tampa pagrindiniu kovos lauku, bet kas gi kovoja dėl jos? Tai būtų Globalinė organizacija GDI ir jos priešas NOD brolija.

Kad ir kokią pusę pasirinksite, tikslas vienas — užvaldyti kuo daugiau teritorijų su Tiberium'u. Tikslas vienas, bet GDI ir NOD yra pakankamai skirtingos organizacijos, ir nuo to, kurią pasirinksite, priklausys žaidimo strategija ir eiga.

GDI

GDI yra „pašventinti" kaip gerieji šioje franšizėje, todėl jų pretekstas pradėti karą prieš NOD broliją yra maždaug toks: jie yra blogi ir siekia jėga užvaldyti Tiberium'ą, kuris jiems nepriklauso, todėl kas, jei ne GDI, apgins taiką pasaulyje. Iš tiesų, gal taip ir yra, bet nesvarbu, kas geras, kas blogas, svarbu, kokią karinę jėgą turi. GDI turi tikrai įspūdingą karinę armadą, kuri remiasi gerai šarvuotais tankais, sraigtasparniais ir kita sunkia technika, bet viskas, žinoma, už atitinkamą kainą.

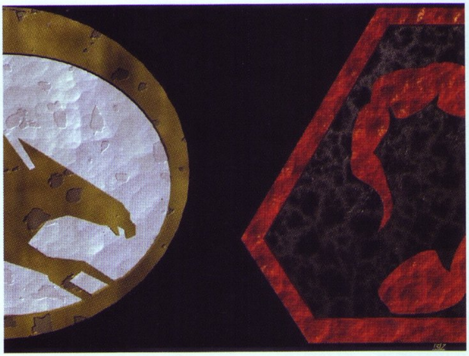
NOD

NOD yra šio žaidimo blogieji, bet jie mano atvirkščiai, nes jie pirmieji atrado Tiberium'ą ir laiko save teisėtais jo šeimininkais. O kai NOD užvaldė beveik 50 procentų visų pasaulinių jo atsargų, GDI smarkiai susirūpino. NOD iš pradžių jėga neprilygsta GDI, bet užtat naudojasi senomis, laiko patikrintomis gudrybėmis — teroristiniais aktais. Bet tai tik prieš tikrąjį karą, kad įbaugintų priešininkus. Tikro karo metu NOD laikosi strategijos „pigu, bet daug". NOD tankai yra lengvojo tipo, bet gerokai pigesni ir gaminami greičiau. Dar jie turi kelis triukus, bet smulkiau apie NOD ir GDI pajėgas šiek tiek vėliau. Pats geriausias NOD ginklas yra jų gynybiniai bokšteliai, taip vadinami Obeliskai. Tai galinga gynybinė sistema, šaudanti iš lazerio, o vieninteliai trūkumai tie, kad ryja daug elektros ir naikina tik žemės objektus, ne taip kaip GDI gynybiniai bokšteliai, kurie yra universalūs, bet, deja, ne tokie galingi.

KARINĖS PAJĖGOS

Kaip jau minėjau, GDI labiau specializuojasi sunkesnėje technikoje. Pradedant pėstininkais (jų gausa nėra didelė), bet kai kurie kareiviai vis dėlto skiriasi tarp GDI ir NOD. GDI pėstininkai yra granatsvaidininkai, taip pat raketsvaidininkai („bazūkininkai"), pirmieji gerai atlieka savo darbą naikindami priešo pėstininkus, o antrieji efektyviau naikina priešo tankus. Bet, kaip žinome, pėstininkai dažniau žūva ne nuo tankų šūvio, o nuo jų vikšrų. Tankai GDI yra vidutinio ir sunkiojo tipo. Vidutinio iš tikrųjų yra žymiai sunkesni nei NOD, o sunkusis tankas iš viso yra įžymusis „Mamonth tank", su kuriuo iki šiol yra lyginami kiti tankai vėlesnėse serijose. Šių tankų šarvai yra daug pranašesni negu NOD, bet visa tai ir kainuoja daugiau, ir gaminama ilgiau, o Tiberium'as kovos lauke tikrai nėra begalinis, todėl kartais kaina nulemia viską. Bet vis dėlto GDI savo arsenale turi dar porą dalykėlių, kurie priešams užverda tikrą pragaro katilą — tai yra priešo barikados pusėje liūdnai pagarsėjusi „katiuša". Pakankamai greitai gaminama technika, turinti ilgą naikinimo distanciją. Be to, GDI dar valdo ir oro erdvę su savo Orca fighter'iais. Kartais NOD susidurs su problemomis ir vandenyje, nors mūšiai jame nevyksta, bet NOD pajėgas visada gali apšaudyti patruliuojantis kateris. Na o koks Command & Conquer be super ginklų? GDI savo arsenale turi Air Strike ir ION Cannon. Bombordiruotė puikiai tinka naikinti paprastus pastatus — elektrines ir barakus, tai sulėtina priešo gamybą, ION patranka puikia tinka sunaikinti „harvesterius" arba tankų gamyklas.

O dabar apie NOD brolijos pajėgas. Iš to, ką jau aprašiau apie GDI ir kaip lyginau juos su NOD, gali susidaryti įspūdis, kad NOD nieko verti priešininkai, bet tikrai taip nėra; tiesiog reikia mokėti pasinaudoti jų privalumais. NOD pėstininkai neturi granatsvaidininkų, bet užtat turi ugniasvaidininkus, kurie savo ugnimi priverčia rėkti priešą iš visos gerklės, kol jis neužspringsta ugnimi. Taip, NOD tankai yra lengvojo tipo, bet užtat kiek jų galima „prištampuoti", o dar pridėjus prie būrio porą motociklų su raketomis ir porą „bitučių", kurios spjaudosi ugnimi,

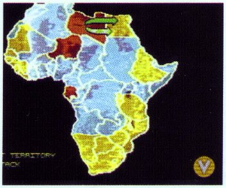


galima laisvai apsiginti nuo bet kokios atakos, kad ir kas tai būtų — oro ar žemės pajėgos. NOD savo arsenale dar turi artilerijos, kuri kainuoja labai pigiai, bet šaunamoji galia labai galinga ir puikiausiai tinka naikinti priešo bokštelius ir šiaip pastatus, nes atstumas, kuriuo gali šaudyti, šis įrenginys viršija net „katiušos" nuotolį. Bet vienas slapčiausių ginklų NOD arsenale yra „Stealth tank". Tai tankas su mažu apsišarvavimo lygiu, šaudantis iš raketų, bet galintis tapti nematomu! Šis tankas puikiai tinka paslapčia naikinti priešo „harvesterius" arba priešo bazės atidenginėjimui. Šis tankas pakankamai mažas, todėl gerai jį įvarius į priešo bazės kampą, kur jo negali pasiekti, galima sunaikinti keletą svarbių pastatų. Tenka pripažinti, kad NOD pajėgos šiek tiek skurdesnės, bet NOD kaip ir GDI turi super ginklą. Tik vieną, bet kokį! Įžymioji atominė bomba, bet čia ji daug galingesnė nei kitose strategijose, nes ją paleidus priešo baze galima nesirūpinti: tiek, kiek apima ekranas, viskas išlekia į orą, nebelieka praktiškai nieko. Vienintelis trūkumas, kad šią bombikę galima paleisti tik vieną kartą, todėl geriau būti tikram, kur ją leidi.

Abi pusės turi savo privalumų ir trūkumų, bet taip pat abi pusės turi vieną bendrą ir galingą karį, jei tik tinkamai jį panaudosite. Iš tikrųjų jis net ne karys, o tiesiog inžinierius, bet vieno inžinieriaus užtenka tam, kad užgrobtumėte priešo pinigus arba pastatą, o tada galima arba statyti priešo technologijas, arba pastatą tiesiog parduoti ir užsidirbti pinigų.

SPECIAL OPS & COVERT OPS

Be įprastų scenarijaus misijų yra keletas specialių, kurios skirtos išbandyti strateginį mastymą pačiose sunkiausiose situacijose. Sakykime, žaidžiant už NOD pusę yra Special Ops opcija, kurią sudaro dvi tikrai vertos dėmesio misijos. Mažoka, sakysite, tad išduosiu jums nedidelę paslaptį: slaptažodžių įvedimo lauke įveskite „covertops" ir atidarysite 8 unikalias misijas, prie kurių praleisite ne vieną dieną. Neperėjus šių misijų, žaidimas bus baigtas tik apie 70 procentų ir nepagausite tikro šio žaidimo azarto. Taip pat ir GDI turi savo specialių misijų, bet siūlyčiau patiems pasikrapštyti ir atrasti, kaip jas sužaisti. Prie šio skyrelio galėčiau tik pridurti, kad pasigedau „skirmish'o" – atsitiktinio mūšių generavimo režimo. Jei jis būtų, žaidimas būtų tobulas.



GARSAI, VAIZDAI IR PATOGUMAS

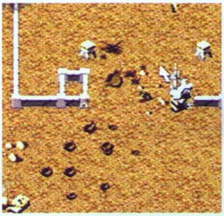
Tais tolimais 1996-aisiais metais tokios grafikos pavydėtų net kai kurie PC strateginiai žaidimai, ką jau kalbėti apie PSone. Aišku, dabar pažiūrėjus to nepasakytum, bet reikia prisiminti, kad C&C buvo vos ne tėvas visų strateginių žaidimų PSone konsolėje, o dar klasika tapę video intarpai, kurių tik ir lauki baigęs misiją.

Muzikiniai takeliai vieni geriausių, kuriuos aš girdėjau per visą savo egzistavimą žaidimų pasaulyje, ir vienintelis, kas sugebėjo atkartoti tokius stulbinančius roko ir techno mišinių takelius, buvo tik tolimesnės Command & Conquer serijos. Garsai irgi nuostabūs: liepsnų deginamų kareivių riksmai, ION patrankos šūvio garsas, o svarbiausia ir didžiausią įspūdį palikęs Evos balsas. Dar norėčiau pabrėžti, kad veikėjo Kane ir kitų įgarsinimas atliktas tobulai.

Valdymas — tiesą pasakius, geresnio PSone konsolei sugalvoti neįmanoma ir net tie, kurie įpratę prie pelytės ir mano, kad strateginių žaidimų neįmanoma valdyti be jos, nesunkiai pripras tai daryti ir su pulteliu. Patikėkite, tai labai patogu ir nekelia jokių problemų, be to, visada galima nusipirkti pelytę, skirtą PSone'ui.

PASKUTINIS ŽODIS

Norėčiau pasakyti, kad esu įsitikinęs, jog tikri strategijos žanro gerbėjai neabejotinai yra jau išbandę šį žaidimą, spėjusį tapti klasika, nors atrodo, tik vakar užbaigėme paskutinę misiją. O tie, kurie yra naujokai šiame žanre, patarčiau nepraleisti progos, ir jei atsiras galimybė, būtinai sužaisti šį žaidimą. Garantuoju — nenusivilsite.



SIUŽETAS 93
Įdomesnis nei galima sugalvoti strategijai.

GARSAS 92
Realūs sprogimai ir kareivių riksmai.

GRAFIKA 87
Pagal tų laikų standartus labai gera, bet patobulinti šiek tiek galima.

VALDYMAS 95
Patogus valdymas, kurio net nereikia išmokti, tiesiog moki ir tiek.

MUZIKA 95
Iki šiol vienas geriausių garso takelių, kur girdėjau.

IŠVADA
Tie, kurie dar sugebės gauti šį žaidimą, atras tikrą "aukso vidurį".

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
93

Gray Fox

Sid Meier's Pirates!

LEGENDINĖ PIRATŲ STRATEGIJA

Kūrėjas: **Firaxis Games** I Leidėjas: **2K Games** I Data: **2005-07-22** I Žanras: **strategija**

Sid Meier's Pirates! — ne tik vienas seniausių piratų žaidimų, bet ir viena seniausių žaidimų serijų. Pirmoji šios piratų strategijos dalis pasirodė dar 1987–aisiais ir buvo viena didžiausių žvaigždžių tuometinėje žaidimų rinkoje, sužibėjusi net ne vienoje platformoje. Praėjo daug laiko, aštuoniolika metų, kol Xbox vartotojai gavo ir savo piratų strategiją. Ši žaidimo dalis praėjusių metų pabaigoje buvo išleista asmeniniams kompiuteriams, o visai neseniai perkelta į Xbox konsolę. Perkeliant žaidimą, jis buvo šiek tiek patobulintas, tačiau tuo pačiu ir neteko kelių asmeninio kompiuterio versijos detalių.

Žaidimo pradžioje mums parodomas įžanginis filmukas, kuriame mūsų turtinga ir laiminga šeima pagrobiama per patį puotos įkarštį, tačiau mums, mažam berniukui, pavyksta pabėgti nuo pagrobėjų. Šiek tiek paaugę mes iškeliaujame į plačiąsias jūras, kad atkeršytume piktam Ispanijos didikui už šeimos pagrobimą ir tuo pačiu atrastume dingusius šeimos narius. Žinoma, tai tik pagrindinė žaidimo užduotis. Sid Meier's Pirates nėra linijinis žaidimas ir galime nebūtinai iš karto pulti prie pagrindinės užduoties, o tiesiog gyventi jūreivio klajoklio gyvenimą. Pagrindinė žaidimo užduotis susideda iš daugelio kvestų, kol galų gale pasiekiame piktąjį Ispanijos didiką ir atkeršijame jam už vaikystės skriaudas. Šie kvestai įvairūs: viename tenka pagrobti tam tikrą laivą, kitame atrasti bei iškasti paslėptą lobį ir panašiai.

Tačiau pagrindinės užduoties vykdymas nėra toks nuostabus, kaip galimybė gyventi pirato gyvenimą. Žaidimo žemėlapis išties milžiniškas, su plačiomis jūros erdvėmis bei galybe salų. Galimybės išties didelės ir įvairios, galima pasijausti tikru piratu. Ieškoti užkastų lobių, dingusių miestų, keliauti iš vieno uosto į kitą, dalyvauti laivų mūšiuose vidury jūros, užgrobti priešų uostus yra išties be galo nuostabu. Pakrantėse, atvykus į miestą, mes galime apsilankyti pas merą, netgi pašokdinti jo dukterį ar aptarti reikalus, nueiti į vietinę smuklę, pasiklausyti gandų bei priglausti darbo neturinčių jūreivių, apsilankyti krantinėje, kur galime remontuoti po mūšių pažeistą laivą ar jį patobulinti, apsilankyti pas prekeivį ir parduoti visas gėrybes, nusipirkti maisto artimiausiai kelionei.

Žaidime uždirbti pinigų galima įvairiais būdais: ieškoti dingusių miestų ar paslėptų lobių, užsiiminėti prekių perpardavinėjimu bei, žinoma, grobti laivus pakeleivius. Pastarasis būdas ir yra, ko gero, pats įdomiausias. Plaukiojant jūroje nuolat sutinkame įvairiausių laivų — nuo milžiniškų karo laivų iki kontrabandininkų laivelių. Kiekvienas jų turi savo atitinkamą puolamąją galią bei plukdomų gėrybių. Galime užpulti kiekvieną iš jų. Kovos pradžioje vyksta jūroje laivams šaudant patrankomis vienas į kitą, o galų gale priplaukiame prie laivo, kur prasideda mūšiai ant laivo denio. Tai viena iš retų vietų, kur veiksmas vyksta iš artimo trečiojo asmens vaizdo. Tenka kovoti su priešų įgulos vadu kardais. Kovos sudėtingumas priklauso nuo pasirinkto sudėtingumo lygio. Principas tas, kad reikia reikiamu momentu smogti priešininkui ar spėti išvengti jo atakos. Viską atlikus sėkmingai, priešininkas galų gale būna prispaustas prie laivo borto bei išspiriamas į jūrą. Jį įveikus, laivas su visomis gėrybėmis ir įgula tampa mūsų, ir teisė spręsti, ar skandinti, ar pasilikti jį, lieka mums. Patys vertingiausi laivai, žinoma, yra piratų, tačiau garsiuosius piratus retai galima sutikti jūrų platybėse ir jų puolamoji galia būna išties milžiniška. Šių laivų turimos gėrybės ir auksas priklauso nuo to, kiek laiko jie jau klaidžioja po pasaulį, kadangi jie tokie pat piratai kaip mes, kurie grobia laivus vieną po kito. Žaidimas netgi siūlo piratų TOP 10, kuriame pateikti visi piratai, net ir mes, bei visų piratų „užkalti" pinigai. Kad ir kiek daug pinigų užsidirbtume, juos dažnai tenka pasidalinti su laivo įgula, o jei to nedarysime, jie paprasčiausiai paliks mūsų laivą.

Xbox žaidimo versijoje buvo atsisakyta artimino bei tolinimo funkcijos, kurios buvo asmeninių kompiuterių versijoje, tačiau pateiktas išties išsamus žemėlapis. Juo tenka dažnai naudotis, kad nepaklystumėte jūros platybėse ar rastumėte tinkamą uostą ar salą. Visame žaidimo pasaulyje yra išties daug uostų, ir kiekvienas jų turi savo tautybę. Šalys nėra vieningos ir kariauja viena su kita. Nuo mūsų veiksmų priklausys, kaip jos reaguos į mus. Pavyzdžiui, pagrobus anglų laivą pačiame jų bei Ispanijos karo įkarštyje, gausime pagyrų bei paaukštinimą iš Ispanijos, o tai suteikia nuolaidų prekėms jų uostuose. Tačiau anglai liks nepatenkinti ir į savo uostus mus priims išties nesvetingai. Žinoma, ne visi uostai turės savo tautybę, kai kurie jų bus tik neutralių šventikų ar piratų buveinės. Šventikai dažnai prašys pagalbos gabenant

krovinį, o piratai siūlys pulti bei mėginti užgrobti tam tikrą uostą. Taigi įvairovė žaidime išties nemaža, ir mūsų teisė rinktis simpatijas ir antipatijas.

Nors ir siūlo išties daug nuotykių, Pirates! nėra labai ilgas. Visus pirato gyvenimo nuotykius ir malonumus jūs patirsite per maždaug 8 valandas, po kurių žaidimas tiesiog nusibos. Tačiau Xbox vartotojams siūlo ir daugelio žaidėjų batalijas. Tai 4 žaidėjų laivų mūšiai, kuriuos išties verta išmėginti, jei vieno žaidėjo režimas ims nusibosti.

Žaidimo grafika nebloga. Žinoma, tai nėra įspūdingi 3D modeliai ar naujos kartos apšvietimų sistemos. Tai tik standartinis tiek 2D, tiek 3D grafikos mišinys, su išties nuostabia spalvų bei specialiųjų efektų gama. Tačiau dažnai iš arti demonstruojamas vaizdas kenčia nuo kadrų sekos. Pavyzdžiui, šokant pokyliuose visada jaučiamas kadrų skaičiaus kritimas bei savotiškas „lagas". Tuo tarpu garsai išties nuostabūs. Laivų mūšiuose girdimas jūros ošimas, nuo patrankų galios dūžtantis laivo medis ar krentančios burės, špagų keliami griežiantys garsai skamba nuostabiai. Sid Meier's Pirates skambanti muzika „užvedanti". Nuolatos skamba istoriniai maršai ar himnus primenančios melodijos, kurios puikiai dera prie veikėjų, The Sims primenančių žaidimo dialogų.

Sid Meier's Pirates! — puiki ir, žinoma, pati geriausia piratų strategija. Žaidimas turėtų sužavėti daugelį: tiek strategijos, tiek piratų tematikos mylėtojus. Aš esu piratų tematikos mylėtojas ir tai tarsi mano silpnoji vieta, todėl žaidimas man paliko išties milžinišką įspūdį. Sid Meier's Pirates! verta išmėginti vien dėl galimybės pasijusti piratu ir suvokti piratų gyvenimo ypatumus.

ID

MUZIKA 90
Istorinės melodijos puikiai dera prie veikėjų įgarsinimo bei žaidimo aplinkos.

GARSAS 85
Puikiai įgarsinti specialieji efektai.

GRAFIKA 70
Standartinė.

VALDYMAS 90
Patogus, nevarginantis.

SIUŽETAS 70
Primityvus, nieko naujo nepasiūlantis.

Galimybė pasijusti piratu išties džiugina ir skatina išmėginti šį žaidimą.
IŠVADA 82

Atspėk žaidimus

Atspėk žaidimų pavadinimus iš ekrano paveikslėlių. Įrašyk juos į langelius, tada iš pažymėtų langelių sudaryk žodį ir įrašyk jį į kuponą gale. Burtų keliu išrinksime nugalėtoją, kuriam atiteks Logic 3 PS2 DVD distancinis pultelis.

Praėjusio numerio nugalėtojas Jevgenijus Danilkinas, Švenčionys, jam atitenka *Logic 3* PS2 valdymo pultelis padengtas guma.

Killer 7

Perėjimas

Angelas

PIRMASIS AUKŠTAS

Atgavęs Garcian kontrolę eik į šiaurę. Kitame kambaryje tu tapsi Dan'u. Pakalbėjęs su šalia esančiu Iwazaru galėsi patekti į Harman'o kambarį, esantį dešinėje pusėje. Išsaugojęs žaidimą gali plačiau pakalbėti su Iwazaru. Jei tai pirmas kartas, kai tu žaisi *Killer7*, patariame kalbant su Iwazaru klausytis įdėmiai, ką jis tau nori pasakyti. Pasiklausęs patarimų išeik iš kambario ir eik į šiaurinėje pusėje esantį liftą.

Atsargiai judėdamas į priekį pastebėsi, kad Iwazaru parklumpa. Sutiktą priešininką nužudyk greičiau, nei jis spės pakalbėti su Iwazaru. Pasisukęs į dešinę pusę, pastebėsi dar vieną priešininką. Nužudęs priešininką ir eidamas koridoriumi toliau susitiksi dar vieną vaiduoklį — Travis'ą. Nekreipdamas dėmesio į padarą, prirakintą prie sienos, pakalbėk su Travis'u. Pro duris, kurios yra po prirakintu padaru, pateksi į mašinų stovėjimo aikštelę.

Atsimink, kad norėdamas nužudyti priešininkus, prieš tai turi nuskenuoti aplinką, kitaip priešininkai liks nematomi. Nuskenavęs aplinką geriau matysi aplink tave esančius priešininkus. Tokiu būdu galėsi surasti priešininkų silpnesnes vietas.

Pakalbėjęs su Iwazaru tu, žinoma, norėsi nužudyti šalia esantį priešininką. Tačiau neskubėk, pirmiau surask priešininko silpną vietą ir tik tada atakuok jį, nes kitokiu būdu tavęs neapdovanos klanu kraujo, kurio tau netrukus reikės. Nuskanavęs aplinką, garažo pabaigoje pastebėsi lizdą. Šį lizdą gali sunaikinti tik Dan'as Smith'as. Prieš atakuojant lizdą turi turėti tris buteliukus kraujo. Atakavus lizdą iš jo iškris kiaušiniai, kurie riedės tiesiai į tave. Atakuodamas kiaušinius iš jų išlaisvinsi priešininkus. Nužudęs gausų priešininkų būrį, turėsi tris buteliukus kraujo ir pasikeitęs atgal į Dan'ą galėsi atakuoti lizdą.

Sunaikinęs lizdą galėsi saugiai apžiūrėti garažą. Garaže stovinčioje mašinoje tavęs laukia Travis'as. Pakalbėjęs su juo gausi pirmąjį lygio sielos šarvą. Paėmęs šarvą grįžk į koridorių. Toje vietoje, kurioje susitikai pirmą priešininką, galėsi keliauti į šiaurę. Norėdamas eiti pro duris, saugokis pasirodančio priešininko. Nužudęs priešininką gali laiptais užkilti į antrą aukštą.

ANTRASIS AUKŠTAS

Koridoriumi eik į šiaurę, kol susitiksi porą priešininkų. Nužudęs pirmuosius du priešininkus pastebėsi, kad prie tavęs ateis dar du priešai. Šalia bus Harman'o kambarys. Išeidamas iš šio kambario būk atsargus, nes tavęs lauks priešininkas. Keliauk toliau koridoriumi į šiaurę. Nužudęs dar du priešininkus, gali pabandyti laimę bandydamas nužudyti dar vieną priešininką, pasislėpusį koridoriaus pabaigoje.

Koridoriaus pabaigoje tavęs lauks Travis'as. Prieš pasukdamas į rytus, pasikalbėk su juo, jis tau pasakys naudingos informacijos. Nužudęs du priešininkus galėsi pakalbėti su Yoon Hyun, tačiau nesivargink iš jo išgauti patarimų. Toliau eik į pietus, ignoruok duris, esančias dešinėje pusėje. Koridoriaus pabaigoje bus durys, kurios veda į trečią aukštą.

TREČIASIS AUKŠTAS

Keliauk į šiaurę ir pasikalbėk su Iwazaru, bet nekreipk dėmesio į jo įspėjimus. Priėjęs koridoriaus išsišakojimą, pasuk į kairę pusę. Pašto karvelis tau turės žinią. Žaidimo eigoje tu gausi labai daug žinučių ir visos jos bus nuo Johnny Gagnon'o.

Apsisukęs atgal į šiaurę, paeik tiesiai ir pasuk į vakarus. Į pastatą įeik pro trečias duris. Jei nori išsaugoti žaidimą, gali užeiti į Harman'o kambarį. Įžengęs į pastatą susidursi su priešininku. Koridoriuje dešinėje pusėje susitiksi dar keletą priešininkų. Prieš įžengdamas į biblioteką, nužudyk visus priešininkus.

Norėdamas patekti prie valdymo skydo, turėsi turėti dvi neįprastas graviūras. Pasukęs į kairę surasi laiptus, kurie veda atgal į antrą aukštą. Nusileidęs laiptais žemyn iki skalbinių kambario, surasi džiovintuvą, kurį turėsi nuosekliai apžiūrėti. Norėdamas užbaigti dėlionę, sustabdyk džiovintuvą ir surask ugnies žiedą.

Iš skalbinių kambario toliau eik į pietus. Kitame koridoriaus gale pastebėsi priešininką, nužudyk jį. Kai jau būsi netoli Iwazaru, pasirodys dar vienas tokio tipo priešininkas. Nužudęs priešą virsk Coyote Smith, nes šis personažas moka atrakinėti duris. Atrakinęs duris, atsidursi antro aukšto salėje. Atsidūręs kitoje durų pusėje, pasiruošk ginklus, nes teks nužudyti gaują priešininkų. Nužudęs priešininkus įeik į 212 kambarį.

Nėra jokio tikslo įeiti į oro kondicionierių. Paprasčiausiai jis turi neveikti. Sustabdęs žaidimą pasirink ugnies žiedą ir uždek žvakes. Žvakės yra sunumeruotos, todėl uždek jas pagal eilę. Jei viską atliksi teisingai, turėtum šalimais pastebėti atsiradusią graviūrą. Pasiimk keistą objektą.

Išėjęs iš kambario saugokis priešininko, o nužudęs jį eik atgal į skalbinių kambarį. Įžengęs į skalbinių kambarį susidursi su dar vienu priešininku. Iš skalbinių kambario pateksi į trečio aukšto biblioteką. Bibliotekoje pasuk į pietus ir nužudyk priešininkus. Nužudęs priešus įeik į vonią.

Pasitikrinęs, ar turi ugnies žiedą, patikrink purkštuvus. Purkštuvai leis tau pasinaudoti tualeto mechanizmu, kuris išplaus dar vieną keistą graviūrą. Išėjęs iš vonios grįžk į biblioteką. Nuėjęs atgal į skalbinių kambarį pasiimk keistą graviūrą. Turėdamas abi keistas graviūras gali prieiti prie valdymo skydo, esančio trečiojo aukšto bibliotekoje. Pasinaudojęs valdymo skydu knygų lentynoje atidarysi naujas duris. Iš šiaurės pasirodys trys priešininkai, pasiruošk kovai.

Po kovos bibliotekos šiaurės vakariniame kampe tavęs lauks Iwazaru, kuris pasakys tau keletą patarimų. Pakalbėjęs su draugu, virsk Kauke ir išgriauk sieną, kuri yra tiesiai į rytus nuo tavęs. Patekęs į kambarį susidursi su vienu priešininku, kuris saugo pašto karvelį, nešantį tau žinią, ir Travis'ą. Perskaitęs karvelio žinutę ir pakalbėjęs su Travis'u grįžk į biblioteką ir užkilk laiptais į viršų.

KETVIRTASIS AUKŠTAS

Laiptai veda į ketvirtą *Celtic* pastato aukštą. Pirmus du koridorius praeik nekreipdamas dėmesio į visokias duris, kol neprieisi į šiaurės pusę vedančių durų. Koridoriuje susidursi su dviem priešais. Jei spėsi nužudyti nuo tavęs bandantį paspruki priešininką, gausi kraujo. Koridoriui tapus tuščiam, virsk Kaede ir sunaikink užtvarą, rasi dar vieną sielos šarvą.

Koridoriumi pasuk į pietus ir pasuk į vakarinį koridoriaus atsišakojimą. Nužudęs priešininką Kaukės granatomis išgriauk sieną. Toliau eik į vakarus ir kitame koridoriuje pasuk į pietus. Coyote gali atrakinti duris, už kurių tavęs laukia Travis'as. Viduje nužudęs priešininką pasikalbėk su draugu. Pakalbėjęs su draugu išeik iš kambario, nužudyk priešininką ir toliau keliauk į šiaurę. Eidamas koridoriumi nužudyk sutiktus priešininkus.

Pasukęs į šiaurės vakarų išsišakojimą prieisi ketvirto aukšto šiaurės vakarinę sieną.

Pasiekęs šiaurės vakarinę sieną, neskubėk pakalbėti su Travis'u. Prieš tai nužudyk priešininką. Pakalbėjęs su Travis'u, virsk Kaede, nes tau prireiks jos specialaus sugebėjimo parašyti N–O, kurio reikės netrukus prasidėsiančiai dėlionei. Koridoriumi eidamas į šiaurę prieisi ketvirto aukšto koridoriaus pabaigą. Panaudodamas raides atrakinsi duris ir įeisi į katilo kambarį.

PENKTASIS AUKŠTAS

Užkilęs laiptais į viršų pakalbėk su Travis'u. Šalia koridoriaus kampo sustok ir pasiklausyk priešininko juoko. Nusitaikyk ir pirmiau nužudyk mažąjį priešininką, nes kitaip jis tave apakins. Po to gali nužudyti ir vaikščiojantį priešininką. Koridoriumi eidamas toliau susitiksi dar kelis priešininkus. Pro pietinėje pusėje esančias duris pateksi pas vartų sargą.

Jei turi visus lygyje reikiamus surinkti sielos šarvus, tave praleis. Praeik pro vartus, pakalbėk su Iwazaru ir pro duris pateksi į katilo kambarį. Šiame kambaryje susidursi su naujo tipo priešininku. Nužudydamas priešininką, pabandyk atakuoti jo diržą, nes priešas turėtų trumpam sustingti. Toliau eik koridoriumi, kol prieisi Harman'o kambarį. Nuo šios žaidimo vietos nesunkiai matosi liftas.

ŠEŠTASIS AUKŠTAS

Kelionei koridoriumi tu virsi Garcian'u. Keliaudamas į šiaurinę pusę pasikalbėk su Travis'u. Pasikalbėjęs atvirsi į Harman'ą. Keliaudamas toliau susidursi su priešininkų karaliene. Atakuok tik silpnas karalienės vietas. Nušaudęs sparnus, turėsi atakuoti ją ir iš kitos pusės.

Antrai kovos pusei siūlome virsti Con'u. Jos nugarą galėsi atakuoti, kai ji sustings atlikusi ataką. Kovą laimėsi atlikęs šį manevrą keturis kartus.

Keliaudamas toliau į šiaurę atvirsk į Harman'ą. Susidursi su dar viena karaliene, tačiau šį kartą neatakuok jos. Tavo šachmatų partijos partneris retkarčiais atsiras už karalienės. Jei taikliu šūviu pataikysi į partnerį, išvysi sceną. Pataikęs į šviečiančią ranką užbaigsi lygį.

Saulėlydis

GYVENAMOJI AUTOMOBILIO PRIEKABA

Lygį pradėsi būdamas Smith'ų rezidencijoje, eidamas tiesiai įeisi į Harman'o kambarį. Įjungęs televizorių pasirink Harman. Po trumpos scenos išeik iš kambario ir gyvenamojo automobilio priekabos.

Eidamas į šiaurės pusę, restorano link, virsi Kauke. Netrukus tave užpuls du priešininkai, todėl būk pasiruošęs. Būdamas Kauke, galėsi sunaikinti akmenį, kuris trukdo patekti į restorano vidų.

LAUKIAMASIS

Koridoriumi eidamas į priekį ieškok pasukimo rytuose į dešinę pusę. Netoliese pastebėsi priešininkus. Iš pradžių nužudyk sprunkantį. Nužudęs priešininkus nueik iki koridoriaus pasisukimo ir nužudyk dar vieną priešininką. Šalia yra kambarys, kuriame tavęs laukia Travis'as ir pašto karvelio žinia, skirta tau. Tačiau pirmiau turėsi tapti Coyote ir sunaikinti užtvarą. Nuėjęs į kambario pabaigą pasinaudok Coyote specialiu sugebėjimu ir užšok ant pastato pastogės.

Nusileidęs susidursi su vienišu priešininku, kuris laukia tavo kompanijos. Nužudęs visus priešininkus nueik iki tolimojo stogo kampo. Įėjęs į kambarį su drabužine, rasi vandens žiedą. Pasiėmęs žiedą grįžk į kambarį, kuriame buvai prieš užlipdamas ant pastogės.

Grįždamas į laukiamojo pagrindinę foje susidursi su priešininkais. Sugrįžęs toliau eik į šiaurės pusėje esantį kiemą. Išėjęs į lauką susidursi su priešininkais, todėl nuskenuok teritoriją. Priėjęs kitą pastatą, dešinėje pusėje pasikalbėk su Travis'u. Tik po to įeik į pastatą.

KORIDORIUS

Įžengęs į vidų sulauksi susipažinimo su nauju priešininku. Šiuos priešininkus atakuok tik tada, kai pamatysi tikrąją jų galvą, nes ji slepiasi šarve. Vienas taiklus šūvis į neapsaugotą galvą gali nužudyti priešininką. Jei pataikysi ne į galvą, jie sprogs ir nužudys visus aplink esančius gyvuosius. Judėdamas koridoriumi į šiaurę susidursi su dar daugiau priešininkų. Atsargiai nužudęs priešininkus pasieksi Harman'o kambarį. Išeidamas iš šio kambario saugokis priešininkų atakos.

Keliaudamas į šiaurę išeisi į dar vieną kiemą. Pasisukęs į vakarus nuskenuok teritoriją, nes šalia yra priešininkų. Virtęs Kaede, sunaikinsi užtvarą, kuri leis tau prieiti prie pietiniame kiemo krašte esančio priešininkų lizdo. Virtęs Dan'u, galėsi sunaikinti lizdą. Nužudydamas susirinksi tris buteliukus kraujo ir sunaikinęs lizdą galėsi pasikalbėti su Travis'u. Lizde bus geltonas taškas, kuris rodys silpniausią lizdo vietą.

Grįžęs atgal prie pastato eik į šiaurę. Pro duris pateksi į kitą koridorių. Susidūręs su nauju priešininku neišsigąsk, nes jis lengvai įveikiamas. Norėdamas nužudyti priešininką palauk, kol pasirodys jo silpnoji vieta ir vienas šūvis turėtų viską užbaigti. Šis naujas priešininkas bus ne vienas, tačiau jie yra per daug lėti, kad tau reikėtų rūpintis dėl savo gyvybės. Nužudęs priešininkus toliau keliauk į svečių kambarį, kuris yra šiaurinėje pusėje.

Panaudodamas vandens žiedą kruopščiai apžiūrėk vazą. Žiedas į vazą pripils vandens. Kitoje kambario pusėje pasikeis vieno paveikslo spalva. Priėjęs prie paveikslo apžiūrėk jį, rasi keistą graviūrą. Gali pakalbėti su Yoon Hyun, tačiau jo pagalba tau nebūtina. Neužmiršdamas keistos graviūros, pasisuk į pagrindinį kambarį ir keliauk į rytus, prieisi laiptus.

SVEČIŲ KAMBARYS

Toliau eik į šiaurę, bet nepraeik statulos. Pasiruošęs ginklus pažiūrėk į koridoriaus pabaigoje esančius priešininkus. Turėtum matyti du priešininkus, kurie sprogsta, jei nepataikai jiems į galvą. Nužudęs priešininkus, toliau eik į šiaurę ir pasiruošk susitikimui su dar viena pora priešininkų. Nužudęs priešininkus, esančius prie durų, pro duris pateksi į mažą kambarį. Kambaryje pasikalbėk su Travis'u ir išėjęs atgal į koridorių keliauk į šiaurę.

Keistos graviūros pagalba atrakinsi duris, pro kurias pateksi į koridorių. Koridoriaus pabaigoje pasukęs į dešinę pusę rasi Harman'o kambarį ir pašto karvelį su žinute tau. Perskaitęs žinutę ir grįžęs į koridorių keliauk į šiaurę. Virtęs Kauke sunaikink didžiules užtvaras, kurios trukdo patekti į kairėje pusėje esantį kambarį. Sunaikinęs užtvaras galėsi palikti svečių kambarį ir patekti į priestatą.

PRIESTATAS

Eidamas į šiaurę susitiksi naują priešininką. Šauk į priešininką būdamas ant perdangos. Kai priešininkas pradės bėgti tavęs link, susirask jo silpną vietą ir pribaik. Keliaudamas toliau susidusi su dar vienu priešininku. Eidamas į šiaurę pastebėsi keistą ženklą. Būtinai atsimink jį, nes jo tau prireiks sprendžiant dėlionę, kurią netrukus prieisi.

Toliau koridorius išsišakoja. Laikykis kairiojo koridoriaus, kuris veda į vakarus. Netrukus prieisi vakarinį priestato pastatą. Įžengęs į jo vidų nužudyk mažą priešininką ir nueik iki kitos kambario pusės. Uždaryk duris, ant kurių nupieštas baltasis tigras. Išėjęs iš vakarinio priestato pastato pasuk į šiaurę. Eidamas susidursi su priešininku.

Pasukęs šiaurinio priestato pastato link, pakeliui susidursi su priešininkais. Nužudęs priešininkus įženk į pastato vidų. Žengdamas į vidų pasiruošk susidūrimui su priešininkais. Apieškojęs kambarį uždaryk duris, kuriose pavaizduotas juodasis karys. Eidamas į rytinį priestato pastatą susidursi su priešininkais, kuriuos nužudęs perskaityk pašto karvelio žinutę ir įženk į pastato vidų.

Rytiniame kambaryje susidursi su priešininkais, kurie šliaužioja lubomis. Uždarydamas duris, kuriose pavaizduotas drakonas, būk atsargus, saugokis priešininkų atakos. Išeidamas iš pastato būk pasiruošęs priešininko atakai, kuris atakuos iš dešinės pusės. Nužudęs priešininką eik į pietinį kambarį, kuriame uždarysi duris, kuriose pavaizduotas raudonasis feniksas.

Išėjęs iš pastato pastebėsi, kad priestato viduryje tiltas nusileis žemyn. Atgavęs valdymą, taikykis į dešinėje tavo pusėje artėjantį priešininką. Eidamas taku, vedančiu į kairę pusę, pasuk į šiaurę ir eik prie tilto. Perėjęs tiltą ir eidamas svečių namo link, pasiimk sielos šarvą. Įžengęs į vidų pasikalbėk su vartų sargu ir praeik pro vartus.

Praėjęs vartus susidursi su nauju priešininku. Kiekvienas tokio tipo priešininkas turi ataugas skirtingose kūno vietose. Šiuos

priešininkus nužudysi tik tada, kai pataikysi į jų ataugas. Galima juos nužudyti ir pataikius tiesiai į galvą.

Pataikęs naujo tipo priešininkui ne į silpną vietą, rizikuoji žūti, nes priešininkas persikels prie tavęs ir sprogs. Geriau palauk, kol priešininkas priartės ir atakuok jo ataugas.

ŠEIMININKO KAMBARYS

Eidamas į šiaurę praeisi pro duris. Virtęs Harman'u susidursi su Fukushima. Po trumpos scenos tu atsidursi šeimininko kambario lauke. Grįžk atgal į kambarį, virsi Kauke. Nenorėdamas įžeisti Kaukės personažo, kaip įmanoma greičiau virsk Con'u. Bėgdamas koridoriumi gali, jei reikia, užsukti į Harman'o kambarį. Pro duris pateksi į teritoriją, kurioje Julia tave iškvies į dvikovą. Jei esi Con'as, tau šis išbandymas bus lengvai įveikiamas. Šią dvikovą laimės tas, kuris daugiau kartų taikliai atakuos priešininką. Užsitaisęs ginklus atakuok Julia, nesvarbu, kur tu pataikysi. Jei per minutę į Julia pataikysi daugiau kaip trisdešimt kartų, laimėsi šią dvikovą ir pabaigsi pirmą Saulėlydžio dalį.

IŠORĖ

Pradėjęs naują misiją tu būsi Garcian'as. Ant šalimais esančios mašinos pastebėsi tris sutrumpinimus: BTJ, CSC ir WTS. Eidamas į priekį virsi Kevin'u. Toliau eik į rytus, nužudyk du priešininkus ir eik prie šiaurinėje pusėje esančio smulkių prekių automato.

Apieškojęs smulkių prekių automatą pastebėsi, kad kiekvienas gėrimo pavadinimas susideda iš trijų žodžių. Paspausk tų gėrimų mygtukus, kurių pirmosios raidės buvo užrašytos ant automobilio. Automatas pasislinks į šoną ir tokiu būdu leis tau patekti į pirmąjį pastato aukštą.

PIRMASIS AUKŠTAS

Šiame aukšte susidursi su naujo tipo priešininku. Šie priešininkai labai panašūs į kitus priešininkus, tačiau būtinai nužudyk juos greičiau, nei jie spės prie tavęs priartėti. Toliau eik koridoriumi, vedančiu į vakarus. Eidamas nužudyk priešininkus ir toliau pasuk į pietuose esantį vadovo kambarį.

Vadovo kambaryje bus priešininkas, kurį turėsi nužudyti labai greitai, kol dar nevirsi Coyote personažu. Tapęs Coyote turėsi atrakinti valdymo panelę, esančią ant sienos. Išjungęs elektrą, apžiūrėk ant priešingos kambario sienos esantį plakatą. Plakate mergina laikys kauliukus, kurie rodys du vienetus, kitaip dar vadinamus gyvatės akimis. Eidamas į šiaurę pasuk į vakarus, tačiau pasiruošk kovai su priešininkais, kurie pasirodys iš apačios. Įėjęs į kairėje pusėje esantį kambarį lauk dar vienos kovos su tokio paties tipo priešininku.

Įžengęs į kitą kambarį susidursi su mažu priešininku. Kambaryje rasi dubenį, kuriame bus du kauliukai. Kauliukus turėsi ridenti tol, kol išridensi du vienetus. Išridenęs du vienetus, šalia atsidarys stalčius, kuriame rasi sielos šarvą. Pasiėmęs sielos šarvą susidorok su priešininku ir vakaruose pasikalbėk su Travis'u. Rytinio koridoriaus pabaigoje laiptais pateksi į antrą aukštą.

ANTRASIS AUKŠTAS

Antrame aukšte tavęs laukia priešininkai. Įėjęs juos pastebėsi dešinėje pusėje. Nužudęs priešininkus pasuk į pietų pusę, eidamas rasi Harman'o kambarį. Kambaryje, kuris yra į pietus nuo Harman'o kambario, rasi plakatą, kuriame pavaizduotos vienos spalvos kortos.

Išėjęs iš kambario eik į vakarus. Eidamas į paskutinį kambarį, esantį šiame koridoriuje, turėsi nužudyti visus sutiktus priešininkus. Pastebėjęs kortas, pasirink kortą, kurią nori pašalinti, kad turėtum geriausią kombinaciją. Jei nemoki žaisti kortomis, paprasčiausiai pasirink pikų devynetą. Išsprendęs galvosūkį gausi dar vieną sielos šarvą.

Grįžęs atgal prie laiptų, pasiruošk ginklus, nes netrukus turėsi nužudyti keletą priešininkų. Užkilk laiptais, pakalbėk su Iwazaru ir įženk į trečią aukštą.

TREČIASIS AUKŠTAS

Šiame aukšte susidursi su priešų mama, kurią gali nugalėti tik Dan'as. Jei dar nevirtai Dan'u, pasuk į kairėje pusėje esantį Harman'o kambarį. Jei tau trūksta kraujo atsargų, gali naikinti priešininkų kiaušinius. Mamą turėsi nužudyti lygiai taip pat, kaip sunaikini lizdą.

Koridoriaus pabaigoje rasi priešininkų lizdą, todėl lik Dan'o personažu. Nužudęs priešininkus toliau keliauk į vakarus, koridoriaus pabaigoje susitiksi dar vieną priešininką. Nužudęs jį apžiūrėk lenktyninio žirgo bortą. Pietrytiniame trečio aukšto kambaryje rasi plakatą, kuriame bus pavaizduoti lenktyniniai žirgai. Tu turėsi sunumeruoti skaičius tokia tvarka: 1, 4, 3, 7, 6, 2, 5. Pradėjęs lenktynes, gausi dar vieną sielos šarvą.

Grįžęs į koridorių įeik į šiaurinėje pusėje esantį kambarį. Lubose bus skylė, pro ją pateksi į kitą sritį. Šį šuolį gali atlikti tik Coyote personažas. Kambaryje rasi keistą graviūrą. Pasiėmęs graviūrą grįžk į trečią aukštą ir laiptais užkilk į ketvirtąjį.

KETVIRTASIS AUKŠTAS

Dešinėje koridoriaus pusėje tavęs lauks priešininkai. Nužudęs priešininkus apžiūrėk šiaurinį kambarį. Viduje susidursi su priešininku, nužudęs jį pakalbėk su Travis'u.

Išėjęs iš koridoriaus eik į šiaurėje pusėje esantį kambarį. Išėjęs atgal iš kambario rasi tris kortų rinkinius. Ketvirto aukšto koridoriuje kortas turėsi sudėlioti į tokios pačios spalvos vietas ant grindų. Kairėje pusėje esančiame kortų rinkinyje pasirink pirmą kortą, viduriniame — trečią, dešinėje — pirmą. Teisingai pasirinkus kortas atsidarys stalčius. Stalčiuje rasi sielos šarvą.

Išėjęs iš kambario virsk Kevin'u. Tau prireiks jo stebuklingosios galios. Personažui tapus nematomam, galėsi prabėgti pro lazerius ir įeiti pro duris į kitą sritį. Pakalbėk su vartų sargu, kuris tau leis keliauti pirmyn.

Netrukus susidursi su nauju priešininku. Šie priešininkai lėti, tačiau jų silpnoji vieta yra ant jų nugaros. Atakuok jų rankas, o jiems apsisukus surask jų silpną vietą ir pribaik. Praėjęs pro vartus pasikalbėk su Iwazaru. Kitame kambaryje liftu nusileisi į rūsį.

Virtęs Kauke susprogdink sieną. Susitikęs DePaul'ą, turėsi jį nužudyti. Nesitaikyk į patį priešininką, apšaudyk virš jo įtrūkusias lubas. Po kelių šūvių lubos nukris ir nužudys priešininką.

Kitame kambaryje, pažiūrėjęs trumpą sceną, už stalo rasi vėjo žiedą. Valdymo panelėje pasinaudojęs keista graviūra įjungsi liftą. Eidamas lifto link nužudyk pasirodžiusį priešininką ir liftu užkilk ant pastato stogo.

PASTATO STOGAS

Eidamas stogu pasiruošk susigrumti su priešininkais. Pietrytiniame stogo kampe gali pasikalbėti su Travis'u. Pasinaudodamas vėjo žiedu šiaurinėje stogo pusėje nupūsk brezentą, kuris trukdo patekti prie durų. Pasiruošk virsti Kaede. Virtimą gali atlikti netoliese esančiame Harman'o kambaryje.

Įžengęs į kambarį, nuo kurio durų nupūtei brezentą, turėsi nužudyti du taikinius. Virtęs Kaede nupūsk gėles, kurios tau trukdo atakuoti priešininkus. Sunaikinęs du sviedinius pasiruošk dar dviem priešininkams. Kai priešininkai baigs mėtyti šlamštą, prisiartink vaizdą ir nužudyk dešinėje pusėje pasirodžiusį priešininką. Taikykis į kaklaraištį, nes pataikęs į jį, turėsi galimybę lengvai nužudyti kitą priešininką, kuris atbėgs pataisyti kaklaraiščio. Ant antrojo priešininko nugaros pastebėsi raudoną tašką, kuris yra jo silpnoji vieta. Vienas tikslus šūvis nenužudys priešininko, todėl pasislėpk ir pakartok veiksmą, kol susidorosi su pirmais dviem priešininkais.

Nužudęs pirmuosius du priešininkus, nueik iki stalo kampo. Pastebėjęs priešininkus grįžk į pradinę poziciją ir nusitaikyk į priešininkus. Vienas priešininkas ieškos savo draugo. Jam apsisukus ar pasilenkus, pastebėsi jo nugaroje silpną vietą, kurią turėsi atakuoti. Du taiklūs šūviai nužudys priešininką ir tokiu būdu tu pabaigsi misiją.

Debesų žmogus

PIRMOJI PAGRINDINĖ GATVĖ

Prieik prie Iwazaru ir pasikalbėk su juo. Toliau keliauk Ulmeyda miesto link, pasikalbėsi su Travis'u. Praėjęs vartus tu virsi Coyote personažu, kuris, deja, šiuo metu tavo geriausias kovotojas. Jei nori tapti kitu personažu, turėsi nužudyti vienuolika priešininkų. Tačiau jei tave tenkina Coyote, nužudęs kelyje pasitaikiusius tris priešininkus, pasuk į kairėje pusėje esantį Harman'o kambarį.

Išėjęs iš šio kambario saugokis tave norinčių užpulti priešininkų. Jie visi pasirodys iš kairės pusės. Šiaurės vakaruose yra degalų pildymo kolonėlė. Eidamas jos link nužudyk aplink esančius priešininkus. Judėdamas į priekį nešvaistyk veltui laiko. Pribėgęs prie šiaurinio sunkvežimio galo virsk Kauke. Po to prieik prie sunkvežimio priekio ir kruopščiai apžiūrėk jį, šitaip patrauksi jį į šoną.

Pietinėje kolonėlės pusėje pasikalbėk su Travis'u. Tau jis pasakys žodį *„Hustle"*, kurio prireiks ateityje esančios dėlionės sprendimui. Apžiūrėjęs artimiausią degalų papildymo žarną rasi ištvermės žiedą. Pasikalbėjęs su Travis'u ir pasiėmęs žiedą bėk prie šiaurinėje miesto pusėje esančių vartų. Pro vartus pateksi į kitą miesto dalį.

Kol nepajudėsi, gali dėl aplinkui lakstančių priešininkų nesijaudinti. Jei su priešininku nesusidursi, nieko blogo tau neatsitiks. Jei priešininkas į tave atsitrenks, turėsi su jais susigrumti, tačiau tokiu būdu galėsi naudoti naujus žaidimo personažus. Šiaurinio kelio pabaigoje pastebėsi du didžiulius priešininkus, kuriuos gali nugalėti tik Kaukės granatos. Atakavęs juos, nuskenuok aplinką, nes jie bet kada gali pradėti bėgti į tavo pusę.

Atsimink, kad šie didžiuliai priešininkai tave atakuos bėgdami į tave, todėl jei aplinkoje galėsi nuo jų pasislėpti, tau nėra priežasčių jaudintis.

Prieš keliaudamas toliau į šiaurę nužudyk visus aplink esančius priešininkus. Kairėje pusėje perskaityk pašto karvelio žinutę, toliau keliauk į vakarus. Kitoje srityje ir vėl susitiksi su priešininkais. Nužudęs priešininkus keliauk tolyn. Priėjęs gatvės išsišakojimą įeik į 210 pastatą. Pasinaudojęs specialiu Coyote personažo sugebėjimu, atsidurk ant namo stogo.

Pro langą pateksi į kambarį, kuriame nužudysi priešininkus, ir kambaryje apžiūrėk vazą. Apžiūrėdamas vazą naudok vandens žiedą. Pripildęs vandeniu vazą gausi keistą graviūrą. Išėjęs iš pastato grįžk į pagrindinį kelią. Pagrindiniame kelyje suk į vakarus ir toliau eik į šiaurę, kad atsidurtum kitoje pastato pusėje. Ir vėl pasinaudok specialiu Coyote personažo sugebėjimu, kad atsidurtum ant namo stogo.

Šiame pastate susitiksi tik vieną priešininką, jis bandys nuo tavęs pabėgti. Nužudęs priešininką nueik į kitą kambario kampą ir virsk Kaede personažu. Pasinaudodamas personažo specialiu sugebėjimu surink kraują, esantį ant sienos. Tokiu būdu atskleisi prezidento kolekciją: dvyliktą figūrą. Paėmęs figūrą išeik iš pastato ir grįžk į šiaurinį kelią.

Grįžęs į šiaurinį kelią pasuk į rytus ir virsk Dan'u. Prieš atrakinant vartus, sunaikink priešininkų lizdą. Atrakindamas vartus naudok Coyote personažo specialų sugebėjimą. Atsidūręs kitoje durų pusėje virsk Kauke ir nužudyk kairėje pusėje esantį milžinišką priešininką. Toliau keliauk prie šiaurėje esančių vartų ir pakeliui nužudyk sutiktus priešininkus. Įvedęs slaptažodį *„Hustle"* galėsi tęsti kelionę į šiaurėje esančią kitą sritį.

ANTROJI PAGRINDINĖ GATVĖ

Atsidūręs kitoje vartų pusėje virsk Kauke ir nužudyk milžiniškus priešininkus, artėjančius į tavo pusę. Jei sugebėsi, pirmiausia nubėk iki šiaurėje esančio Harman'o kambario. Išeidamas iš Harman'o kambario susidursi su likusiais gyvais priešininkais, todėl pasinaudok nematomo Kevin'o specialia galia. Bėk į šiaurę, apžiūrėk artimiausią ženklą ir pasislėpk artimiausioje kavinėje.

Atsimink, kad Kevin'as būna ne tik nematomas, bet ir nesužeidžiamas. Esi nematomas ir gali lengvai pasprukti nuo priešininkų ir tai tau kainuos tik vieną kraujo buteliuką.

Kavinėje pasuk į dešinę pusę, pamatysi žaislų pardavinėjimo automatą. Naudok automatą, kol surinksi dešimt skirtingų žaislų. Surinkęs žaislus, sunumeruotus nuo vieno iki vienuolikos, septinto žaislo rasti neįmatoma, turėsi beveik visą kolekciją. Pasitikrinti, kokius žaislus jau turi, gali sustabdęs žaidimą.

Jei nori, iš kavinės gali išeiti pro vakarinę pusę. Priėjęs užrakintas duris, atrakink jas virtęs Coyote personažu. Pro duris pateksi į pirmą pagrindinę gatvę, nereikės susidurti su milžiniškais priešininkais. Atrakinęs duris sugrįžk į kavinę ir išeik į antrą pagrindinę gatvę. Nužudęs kairėje pusėje vieną milžinišką priešininką, bėgiais nueisi į kitą sritį.

Eidamas saugokis pasislėpusių priešininkų. Eidamas į šiaurę pereik į dešinę kelio pusę. Kamera pradės stebėti vaistinę. Sustabdęs žaidimą pasiimk nuotrauką, kurią tau davė Ulmeyda. Išvydęs sceną įeik į vaistinę ir nužudyk mažą priešininką. Radęs septintą žaislą turėsi visą kolekciją.

Išėjęs iš vaistinės toliau keliauk į šiaurę. Nužudęs du sutiktus priešininkus vakarinėje pusėje pastebėsi Harman'o kambarį. Gatvės pabaigoje įeisi į paštą.

KALNO TAKELIS

Prieš pradėdamas kelionę kalno takeliu, pasikalbėk su Travis'u. Keliaudamas į priekį išgirsi juoką ir po trumpos akimirkos pastebėsi artėjančius priešininkus. Prieš kovos pradžią atsitrauk atgal. Nužudyk visus tave puolančius priešininkus.

Kalno takelis daro ilgą lanką į kairę pusę. Sustok prie tilto ir nuskenuok teritoriją. Nužudęs pastebėtą priešininką keliauk tolyn į kalną, užsuk į Harman'o kambarį.

Už Harman'o kambario kelias tęsiasi iki tvoros. Judėk tvoros link lėtai, nes prie tavęs atsiras trys grupės priešininkų. Nužudęs visus priešininkus, toliau pro vartus keliauk kalno takeliu.

Priėjęs antrą kalno takelio dalį, turi praeiti įvairius piešinius. Priekyje tavęs laukia atminties išbandymas, nes tavęs klausinės, kas buvo pavaizduota piešiniuose. Pateikiame visus reikiamus atsakymus:

Andrei Ulmeyda *„Guarantee of Hapiness"* skelbimų lentoje yra trys žmonės;

„World Peace" skelbimų lentoje buvo pavaizduoti keturi kontinentai;

Andrei Ulmeyda *„Financial Reform"* skelbimų plakatas buvo violetinės spalvos;

Ant Andrei Ulmeyda teniso marškinėlių buvo užrašas *„Texas Bronco"*;

„Perfect City" skelbimų lentoje Ulmeyda buvo pavadinta Urmeyda;

Klausimo numeris — šeštas;

„More Relaxed Way of Life" skelbimo lentoje pirmininkas apsirengęs kostiumu;

Praėjęs pro vartus eik į šiaurinę pusę, tiesiai į sargo kambarį. Sargas tave įleis į kompleksą. Eidamas į šiaurę nužudyk priešininkus. Užėjęs į Harman'o kambarį grįžk atgal ir toliau keliauk į kitą sritį pro šalia esančias duris.

DYKUMA

Šiaurėje įeik į gyvenamą automobilio priekabą. Scenai pasibaigus, bėk prie greitosios pagalbos automobilių ir įšok į vidų. Visi greitosios pagalbos automobiliai yra sujungti taip, kad per juos gali išeiti į kitą pusę, kurioje tavęs laukia Ulmeyda. Susitikęs Ulmeyda apsisuk ir grįžk automobiliais atgal prie Ulmeyda iš jo nugaros. Ulmeyda nužudysi nors vieną kartą pataikęs į jo nugaroje esantį silpną tašką.

Jei bėgsi prie Ulmeyda iš priekio, iškart mirsi. Bėgiodamas į šonus gali nebijoti mirties, tačiau stovėdamas vietoje tu žaidi su mirtimi. Mes rekomenduojame šioje kovoje naudoti Con'o arba Kevin'o personažą.

Susitikimas

LENGVO CAPONY GATVĖ

Eik parko link, tiesiai į šiaurinę pusę. Pakeliui pasikalbėk su Iwazaru ir Travis'u. Įžengęs į parką susitiksi naujo tipo priešininką. Virsk Kauke ir sunaikink artėjantį priešininką. Už priešininko sunaikinimą gausi kraujo. Kitas priešininkas stovės kiek toliau. Prieš keliaudamas į šiaurę nužudyk dar vieną paprastesnį priešininką.

Koridoriaus pabaigoje yra Harman'o kambarys. Nusileidęs laiptais pasikalbėk su Iwazaru, pasukęs į kairę pusę keliauk koridoriumi iki durų, pro kurias pateksi į mažą teatro aikštelę.

MAŽASIS TEATRAS

Tik įžengęs į naują teritoriją sulauksi svečių, priešininkai puls iš visų pusių. Nužudęs priešininkus bėk į rytų pusę ir įženk į pirmąjį teatrą, pažymėtą ketvirtu numeriu.

Įėjęs pro duris pirmiausia nužudyk viduje esančius priešininkus. Virtęs Kauke, sunaikink teatro ekraną ir pasiimk lobių skrynią. Skrynioje rasi naujų personažų ir ginklų patobulinimų. Išeidamas iš teatro saugokis netikėtai pasirodančio priešininko.

Grįždamas į pagrindinį kelią, pasisuk į dešinę pusę ir nužudyk priešininką. Toliau eik į rytus ir įeik į trečią teatrą. Viduje nužudyk priešininkus ir pasikalbėk su keliais draugiškais personažais. Antrame kino teatre rasi Harman'o kambarį, tačiau šiuo kambariu galėsi pasinaudoti tik tokiu atveju, jei būsi

Dan'as. Kino teatro viduje yra lizdas, o šį lizdą gali sunaikinti tik Dan'o personažas.

Kelio pabaigoje gali užeiti į pirmą kino teatrą. Viduje susidursi tik su vienu priešininku ir rasi lobių skrynią, kurią atidarysi virtęs Coyote personažu. Viduje rasi laiko žiedą, kurio tau netrukus labai reikės. Pasiėmęs žiedą virsk Kauke, nes kambaryje tuoj pasirodys du priešininkai. Išeidamas iš kino teatro susitiksi dar du priešininkus.

Išėjęs iš kino teatro pasuk į dešinę pusę. Mažos alėjos gale susitiksi su Iwazaru. Pakalbėjęs su draugu, naudodamas laiko žiedą apieškok šiukšles. Turėtum rasti keistą graviūrą. Apsisukęs eik gatve ir nužudyk sutiktus priešininkus. Toliau eik į mažo teatro pietvakarinį kampą. Panaudodamas keistą graviūrą atrakinsi valdymo panelę. Įjungęs kino teatro šviesas grįžk prie kino teatrų įėjimų, naudodamas vėjo žiedą apžiūrėk balionus. Apžiūrėjęs gausi sielos šarvą.

Jei dar nesunaikinai priešininkų lizdo, dabar puiki proga grįžti ir atlikti neužbaigtą darbą. Sunaikinęs lizdą pateksi į Harman'o kambarį, kuriame virsk Dan'u. Grįžęs į antrąjį kino teatrą sunaikink priešininkų lizdą, atsiras priėjimas prie saugios vietos kino teatro gale. Lizdas turi tris silpnus taškus, kiekvienas turi būti sunaikintas. Nesvarbu, išsaugosi žaidimą ar ne, nes tavo kitas tikslas bus Lengvo *Capony* gatvėje.

Bėgdamas ilgu koridoriumi virsk Kauke. Sunaikinęs šiaurinę sieną pateksi į naują sritį.

NUOTYKIŲ AIKŠTĖ

Šioje aikštėje taves laukia naujo tipo priešininkas. Norėdamas nužudyti šį priešininką turėsi virsti Kauke ir atlikti šūvį, kuris reikalauja kraujo. Tačiau šioje aikštėje susikausi ne tik su nauju priešininku, bet tavęs laukia dar ir dvi priešininkų mamos, kurios savo kiaušinius ridens tiesiai į tave.

Stovėdamas pradinėje pozicijoje negalėsi nuskenuoti visos aplinkos, pirmiausia nužudęs kelis kiaušinius turėsi priartėti prie mamų ir nuskenuoti aplinką būnant arti. Nuskanavęs mamas gali grįžti į saugią teritoriją ir atakuoti mamas Dan'o šūviais į silpniausias jų vietas.

Kelias, esantis nuotykių aikštelėje, išsišakoja į du tolimesnius takus. Pirmiau eik į dešinę pusę ir laiptais užkilk iki žudiko Ted'o rūmų. Artėdamas prie durų išgirsi priešininko juoką, bet jei būsi greitas, nereikės su juo kovoti.

ŽUDIKO TED'O RŪMAI

Pakalbėjęs su Iwazaru sužinosi kelis patarimus, kurie tau pagelbės lengviau išspręsti galvosūkį. Kiekvienas rūmų lygmuo turi keturias duris, virš kiekvienų durų yra priešininko paveikslas. Norėdamas išspręsti dėlionę, koridoriumi eik iki durų, virš kurių pavaizduotas priešininko veidas iš priekio. Tik pro šias duris pateksi į kitą dėlionės lygmenį.

Pirmame rūmų lygmenyje saugokis įprasto priešininko. Bėgdamas prie kitų durų sustok ir nuskenuok aplinką. Atsidūręs rūmų antrame lygmenyje apsižvalgyk, nes netoliese bus keli priešininkai. Trečiame rūmų lygmenyje virsk Kauke ir susidorok su šalia esančiais priešais. Nužudęs priešininkus išeik pro paskutines duris.

Ketvirtame lygmenyje virtęs Coyote personažu eik tiesiai, kol tau neparodys aukštai esančios pastogės. Užšokęs ant pastogės pasikalbėk su Travis'u, surask sielos šarvą. Nušokęs atgal į apačią keliauk iki koridoriaus pabaigos. Virtęs Garcian'u pro slaptą koridorių pateksi atgal į nuotykių aikštę.

Įėjęs į šalia esantį Harman'o kambarį pasiversk į kokį tik nori personažą. Mes patariame virsti Dan'u, nes netoliese yra dvi priešininkų mamos. Nužudęs priešininkus pasuk į vakarus ir užkildamas laiptais virsk Kauke ir nužudyk sutiktus priešininkus. Į paslaptingą namą įeik būdamas Kauke.

PASLAPTINGAS NAMAS

Virtęs Con'u perbėk koridorių. Šiame koridoriuje turėsi susidoroti su priešininkais ir keliauti toliau. Norėdamas patekti į kitą sritį, turėsi pasilenkti, todėl šioje situacijoje labiausiai tinka Con'o sugebėjimai.

Bėgdamas kitu koridoriumi saugokis jame esančio priešininko. Nužudęs priešininką turėsi tapti Kauke ir susprogdinti įtrūkusią sieną. Pro skylę pateksi į kitą namo kambarį. Kambaryje susitiksi du priešininkus. Abu priešininkai puls tave iš skirtingų pusių. Kitame kambario gale yra durys, kurios veda ne į kitą sritį, o pradeda keistą žaidimą. Būdamas Kevin'u arba Con'u nužudyk visas žiurkes, esančias sūryje. Durys atsirakins, kai nužudysi visas žiurkes. Žudydamas žiurkes saugokis už nugaros esančio priešininko.

Kitame kambaryje artėdamas degančio tilto link pasiruošk vėjo žiedą. Vėjo žiedas užgesins ugnį ir tu galėsi pereiti tiltą. Kitoje tilto pusėje tavęs laukia priešininkai. Perėjęs tiltą ir užėjęs už kampo virsk Kaede. Gorilos laiko taikinius, tu turi pataikyti į visus laikomus taikinius. Nušaudžius visus taikinius kampe atsiras dvejos durys. Pro mėlynas duris pateksi atgal į aikštę, o kitos durys veda naujos srities link. Tau reikia patekti būtent į naują sritį.

Šioje naujoje srityje susidursi su nauju priešininku. Naujasis priešininkas bėgs apvaliu koridoriumi tol, kol neatsisuksi tiesiai į jį. Toliau priešininkas apsisuks ir pradės bėgti į priešingą pusę. Virtęs Kaede šauk tiesiai į priešininko širdį. Nužudęs priešininką toliau eik nauju koridoriumi, rasi demono ginklą ir sielos šarvą.

Įėjęs pro duris pateksi į pietinę nuotykių aikštės dalį. Nužudęs priešininkus toliau keliauk į šiaurę. Nuotykių aikštės centre pastebėsi Harman'o kambarį. Šiaurinėje pusėje yra durys, pro kurias pateksi pas vartų sargą. Pakalbėjęs su vartų sargu praeik pro vartus. Netoliese tavęs lauks priešininkas. Nužudęs priešą eik į mašinų stovėjimo aikštelę.

MAŠINŲ STOVĖJIMO AIKŠTELĖ

Užėjęs į Harman'o kambarį pasirink Kaukės personažą. Jei Kaukės dar nepatobulinai, dabar pats tinkamiausias laikas atlikti taiklumo ir energijos patobulinimus. Praėjęs pro Travis'ą, pro duris pateksi į pagrindinę automobilių stovėjimo vietą.

Bėgdamas į priekį susidursi su Ayame Blackburn. Ji bėgios stovėjimo aikštele, tamsesnėse vietose bus nepastebima. Jei patobulinai Kaukės savybes, tikrai nesigailėsi.

Vienintelis momentas, kada tu gali atakuoti priešininkę, yra tada, kai ji yra tiesiai po stovėjimo aikštelės lempomis. Jei tu pataikysi, Ayame pradės klykti. Keletą kartų atlikęs taiklias atakas pastebėsi, kad Ayame atsitraukia. Jei tavo energijos lygis trečias, turėtų užtekti trijų tikslių šūvių.

ĮĖJIMAS

Eidamas virsi Dan'u. Kelyje susitiksi du priešininkus. Nužudęs priešus, užsuk į Harman'o kambarį ir keliauk į kiemą.

KIEMAS

Nužudęs priešininkus, šiaurinėje pusėje, išsišakojime, pasuk į dešinę pusę. Paėjęs į rytus, pasuk į pietus. Koridoriuje nužudyk priešininką ir pasiruošk ugnies žiedą. Koridoriaus pabaigoje prieisi vandens cisterną. Pasiėmęs keistą graviūrą grįžk atgal į šiaurinę pusę ir pasuk į rytuose esantį koridorių.

Virtęs Kevin'u pasinaudok jo specialiu sugebėjimu ir virsk nematomu. Koridoriuje praeisi saugumo lazerius. Garaže sunaikink valdymo panelę, nes nustos veikti apsaugos lazeriai. Kitoje garažo pusėje yra dar viena valdymo panelė, šalia paveikslas. Naudodamas valdymo panelę surikiuok mašinas taip, kaip pavaizduota paveiksle. Viena mašina bus pastatyta atskirai. Pakalbėjęs su Suzie gausi energijos žiedą.

Grįždamas į kiemą saugokis priešininkų atakos. Eidamas šiaurės vakarinio kiemo kampo link, susitiksi dar du priešininkus. Mažoje nišoje yra statula, kuri slepia sielos šarvą. Virtęs Dan'u atakuok statulos raudoną tašką. Statulai sugriuvus, pasiimk sielos šarvą ir grįžk į kiemo pietus. Šalia esantys priešininkai būtinai pabandys tave atakuoti, todėl būk pasiruošęs jų atakai. Pasiekęs kiemo centrą pasuk į šiaurę, pakalbėjęs su Travis'u įženk į pastato vidų.

PAGRINDINĖ REZIDENCIJA

Įžengęs į pastatą susidursi su tolimesnio kelio pasirinkimo klausimu. Gali pasukti į vakarus, tačiau užėjęs į Harman'o kambarį ir perskaitęs pašto karvelio žinią, daugiau nieko nerasi. Pasukęs į šiaurės vakarų pusę susidursi su užrakintomis durimis. Norėdamas pasukti tinkamu keliu, pirmame išsišakojime pasuk į kairę pusę ir perbėk per virtuvę. Susidorojęs su priešininkais, pasieksi pastato pabaigą.

Apsilankęs Harman'o kambaryje ir perskaitęs pašto karvelio žinutę, grįžk į pastato centrą. Grįždamas atgal susidursi su priešininku. Grįžęs prie pirmojo išsišakojimo,

pasuk į rytus, atsidursi pagrindiniame pastato gyvenamajame kambaryje. Nužudęs priešininką apžiūrėk kūrenti skirtą vietą. Gali naudotis vandens arba vėjo žiedu. Pasiėmęs gesintuvą įženk į židinį. Pasiėmęs sielos šarvą, virsk Coyote personažu ir kamine pasikalbėk su Travis'u.

Išėjęs iš židinio, pasuk į šiaurę ir virtęs Kauke, granatomis sunaikink suskilusią sieną. Už išgriautos sienos susitiksi priešininkų mamą. Virtęs Dan'u, nužudyk ją. Už nugaros bus dar vienas paprasčiau įveikiamas priešininkas. Perėjęs per kambarį, pro duris išeisi iš pastato.

KIEMO PERĖJA

Pakalbėjęs su Iwazaru, perėjoje pasinaudok specialiu Kevin'o sugebėjimu ir nepastebėtas praeik pro lazerius. Eidamas toliau taku virsk Kauke ir nužudyk grupę priešininkų. Nužudęs visus priešininkus tako pabaigoje įženk į pastato vidų.

PASTATO IŠORINĖ PUSĖ

Priešais save pastebėsi keletą priešininkų. Nužudęs priešininkus gali apsilankyti Harman'o kambaryje, tačiau koridoriaus pabaigoje durys yra užrakintos. Toliau eik į vakarus.

Pro pirmas duris, esančias šiaurinėje pusėje, pateksi į kambarį, kuriame susidursi su priešininku. Kambaryje rasi svirtį, kurią aktyvavęs išjungsi pastato apsaugą. Grįžęs į koridorių, eik į vakaruose esantį miegamąjį. Pakalbėjęs su Travis'u virsk Con'u ir pasilenkęs praeik pro vaikiškas duris. Pasiekęs šiaurinę kambario pusę nužudyk priešininką ir pasiimk keistą graviūrą. Graviūrą rasi knygų lentynoje.

Grįžęs į pastato išvirkščiosios pusės centrą pasuk į rytus. Pietrytiniame koridoriuje nužudyk priešininką. Šiaurėje esančiame kambaryje nerasi nieko naudingo. Eidamas į rytus pateksi į miegamąjį kambarį.

Pasinaudodamas laiko žiedu apžiūrėk laikrodį, už tai gausi sielos šarvą. Pasiėmęs sielos šarvą grįžk vėl atgal į pastato išvirkščiosios pusės centrą. Grįždamas susidursi su priešininku. Toliau keliauk į šiaurę. Norėdamas pasiekti koridoriaus pabaigoje esančias duris, turėsi nužudyti koridoriuje esančius priešininkus.

Įėjęs pro duris turėsi susikauti su Ayame Blackburn. Kaip ir prieš tai buvusioje kovoje naudok Kaukės personažą. Kai atsiskleis užuolaidos, užlipk ant aukščiau esančių platformų ir atakuok Ayame. Į patį priešininką pataikyti bus sunku, todėl taikykis į teritoriją, esančią šalia jos kojų. Taiklesnis šūvis privers ją klykti ir ji nubėgs į kitą teritoriją.

Ayame pradėjus greitai lakstyti nesitrauk iš savo pozicijos. Toliau taikliai atakuodamas netrukus nužudysi ją. Priešininkui žuvus, išnagrinėk ant sienos esančią saugumo panelę. Išjungęs apsaugą ir įjungęs šviesas, eik prie baseino.

Viską atlikęs teisingai, grįžk į pagrindinę rezidenciją. Grįžti gali tuo pačiu keliu ir truputėlį sunkesniu, tačiau trumpesniu keliu. Norėdamas grįžti trumpesniu keliu, virsk Con'u ir grįžk į rytinį koridorių. Nužudęs priešininkus, įeik į miegamąjį kambarį ir pro šiukšlių vamzdį pateksi į pagrindinę rezidenciją.

Patekęs atgal į pastatą, susidursi su priešininkų mama. Tu gali susikauti su ja arba išeiti atgal į lauką. Kieme, dešinėje pusėje, pastebėsi duris, kurios veda prie baseino.

Eidamas taku, saugokis priešininkų, kurie saugo baseino teritoriją. Tau priartėjus, priešininkai pastebės tave ir atakuos, todėl būk pasiruošęs gintis. Pietrytiniame kiemo kampe rasi vožtuvą, kuris aktyvuojasi panaudojus keistą graviūrą. Pasukus vožtuvą, baseino vanduo išbėgs lauk ir tu galėsi nusileisti į tuščią baseiną.

Tapęs Kauke, galėsi sunaikinti įtrūkusią sieną. Sunaikinęs sieną apsilankyk Harman'o kambaryje ir pasikalbėk su Travis'u. Baseine pro duris pateksi į rūsį. Pakalbėjęs su vartų sargu, pereik vartus ir pasiruošk kovai su naujo tipo priešininku. Šis priešininkas nejuda, lieka savo vietoje, tačiau jei jo nenužudysi greičiau, nei jis suspės tave atakuoti, tolimos priešininko atakos dažniausiai pridaro daug žalos. Naujojo priešininko silpnoji vieta yra jo kaklas. Šitokioje kovoje patariame naudoti Con'o arba Kevin'o personažus.

Eidamas toliau, koridoriuje prieisi Harman'o kambarį. Virtęs Dan'u įeik pro koridoriaus pabaigoje esančias duris. Įėjęs į vidų, susidursi su senai pažįstamu priešininku.

Šioje kovoje išbandysi savo kantrybę ir reakcijos greitį. Norėdamas atakuoti priešininką, visų pirma turėsi palaukti, kol nuo jo peties nuskris paukštis. Paukštis paskrajos ir sugrįš atgal, todėl turi būti staigus, kad spėtum taikliai atakuoti priešą. Jei paukštis nuskris ir tu suabejosi, priešininkas gali suspėti atakuoti pirmas.

Laimė, kad pašto karvelis tau duoda patarimą. Kai paukštis tupi ant priešininko peties, klausykis įdėmiai silpno „kū kū" garso. Išgirdęs šį silpną triukšmą ir priešininko paukščiui nors truputį pakilus į orą, neabejodamas atakuok priešą. Keturis kartus taikliai pataikęs į priešininką užbaigsi misiją.

Ego pasikeitimas

MIESTAS

Keliauk būdamas Garcian'u iki pirmų durų. Netrukus virsi Dan'u. Atgavęs Dan'o valdymą, dešinėje pusėje nužudyk vienišą priešininką. Pakalbėjęs su Iwazaru, gausi pirmą iš daugelio spalvų pavyzdžių, kuriuos tau reikės surinkti šio lygio metu.

Eidamas keliu saugokis priešininko, kuris atakuos iš kairės pusės. Toliau virsk Kauke ir patraukęs statines rasi dar vieną spalvos pavyzdį. Netoliese yra ir Harman'o kambarys, kuriame gali apsilankyti, jei tik nori.

Priėjęs miesto kelio rytų pusės pabaigą, už kampo nužudyk priešininką. Toliau į rytų pusę keliauti negalėsi, nes kelias kol kas yra užrakintas. Todėl eik į šiaurę ir pasuk į klajonių gatvių pusę.

KLAIDŽIOJIMO GATVĖS

Virtęs Con'u, pribėk prie Iwazaru, pakalbėjęs su draugu gausi dar vieną spalvos pavyzdį. Eidamas toliau, saugokis dviejų rūšių priešininkų atakos.

Eidamas pagrindinėmis gatvėmis pastebėsi, kad aplink labai daug šalutinių takų. Jei pasuksi ne į tą taką, tai atsidursi tokioje pačioje pagrindinėje gatvėje, lyg užburtame rate. Tik Con'o personažas gali pamatyti, kokiu taku reikia eiti, kad išeitum iš klaidžiojimo gatvių. Pasinaudodamas Con'o specialiais sugebėjimais, perėjęs dvi alėjas išeisi iš klaidžiųjų gatvelių.

BAŽNYČIOS PRADŽIA

Saugokis naujo tipo priešininko. Įžengęs į bažnyčios kiemą iškart atakuok priešininką. Priešo silpną vietą labai sunku surasti. Pasukęs į rytų pusę, pakeliui nužudyk sutiktus priešininkus. Norėdamas prieiti prie centre stovinčio Iwazaru, turėsi nužudyti visus aplink esančius priešininkus. Iwazaru tau duos dar daugiau spalvos pavyzdžių.

Pasinaudok šalia esančiu Harman'o kambariu. Virtęs Kaede, galėsi užbaigti bažnyčios pradžios dėlionę. Išėjęs iš Harman'o kambario nužudyk priešininkus ir pasuk į šiaurės pusę. Sunaikinęs užtvarą, pasikalbėk su Travis'u. Pasikalbėjęs su Travis'u, eik iki gatvės rytinės pusės pabaigos ir pereik į kitą bažnyčios pradžios teritoriją.

Eidamas į pietų pusę nužudyk priešininką. Atsiradus galimybei, pasuk į kairę pusę ir tęsk kelionę į rytų pusę. Sutiktus priešininkus nužudyk. Sutikęs Iwazaru, gausi dar daugiau spalvų pavyzdžių. Eidamas į pietus nužudyk priešininką. Prie bažnyčios įėjimo pasisaugok, nes tavęs lauks priešininkas. Netoliese bus ir dar vienas priešininkas, tačiau dėl jo nesijaudink.

Jei tu virtai Coyote personažu, gali atlikti dvi užduotis. Pirmiausia, užšokęs į slaptą sritį pasikalbėk su Travis'u. Pietvakariuose atrakink duris, nes galėsi patekti į pagrindinę miesto sritį. Netoliese galėsi išsaugoti žaidimą.

Nei vienas iš šių dviejų tikslų nėra privalomas norint praeiti lygį, tačiau tau būtina pasiekti bažnyčios įėjimą pietrytinėje pusėje. Jei išsaugojai žaidimą, grįždamas atgal saugokis priešininkų.

BAŽNYČIA

Eidamas bažnyčios šonine niša, saugokis priešais tave atsirandančių priešininkų. Nužudęs aplink esančius priešininkus nužudyk

dar vieną, pasislėpusį pietinėje bažnyčios pusėje. Pakalbėjęs su Iwazaru ir gavęs dar daugiau spalvų pavyzdžių, apsilankyk Harman'o kambaryje.

Rytinėje pusėje pro duris pateksi į koridorių. Pasukęs į kairę pusę užlipk laiptais į viršų ir nužudyk lėtai tavęs link judančius priešininkus. Apžiūrėjęs teritoriją pasikalbėk su Iwazaru. Jis tau ir vėl duos spalvos pavyzdžių. Nusileidęs laiptais žemyn, toliau eik pietiniu koridoriumi. Pasinaudodamas ugnies žiedu įjungsi šviesą. Takas, kuris pašviesėjo, veda į kitą sritį.

ŠVENTOVĖ

Tapęs Dan'u pasiruošk kovai su priešininkais ir jų lizdu. Lizdas turi penkis silpnus taškus, kuriuos turėsi atakuoti. Žengdamas lizdo link, lauk garsaus juoko, išgirdęs sustok ir atakuok. Atakai prireiks trijų kraujo buteliukų.

Lizdas tuo pačiu metu išmes du kiaušinius, todėl turi greitai juos sunaikinti. Sunaikinęs lizdą eik į pietinį koridorių.

Priėjęs pietinę koridoriaus pabaigą pasikalbėk su Travis'u. Pakalbėjęs eik prie rytų pusėje esančių milžiniškų laiptų. Nužudęs priešininką pasuk į šiaurę, atsidursi kitoje teritorijoje.

ĮĖJIMAS

Nužudęs priešininką kairėje pusėje, išeik į pagrindinį kelią ir nužudyk dar vieną priešininką. Netoliese yra Harman'o kambarys, bet pagrindinis tavo tikslas — pasiekti vakarinę kelio pabaigą.

Įėjęs į mažą kambarį pastebėsi paveikslą, kuriame pavaizduotas Iwazaru. Virtęs Kauke sunaikink įtrūkusią sieną. Rasi Iwazaru, kuris tau duos spalvos pavyzdžių. Grįžęs atgal į pereitą gatvę nužudyk priešininką ir pasuk į šiaurinę alėją.

Pirmame tako išsišakojime pasuk į rytus. Priėjęs prie statinių, pasinaudok laiko žiedu, nes rasi keistą graviūrą. Pasiėmęs graviūrą eik į šiaurės pusę.

Išėjęs iš ankštos alėjos, susidursi su priešininkais ir jų mama. Į tavo pusę riedės du kiaušiniai. Nužudęs paprastesnius priešininkus, virsk Dan'u ir nužudyk jų mamą. Nužudęs visus priešininkus, keliauk į vakarus ir pasikalbėk su Iwazaru. Iwazaru tau duos spalvos pavyzdžių.

FOJĖ

Priėjęs šiaurės rytinį fojė kampą pasikalbėk su Iwazaru ir apsilankyk Harman'o kambaryje. Toliau eik į pietinę alėją ir pasuk į rytus. Netrukus atsidursi naujoje srityje.

Nusileidęs laiptais žemyn, saugokis staigiai prie tavęs artėjančio priešininko. Kitų laiptų viršuje susidursi su dar keliais priešininkais. Pasinaudodamas vėjo žiedu atrakinsi vartus ir atsidursi komiksų žurnalo rašytojo rūmuose.

Grįždamas atgal į pagrindinę fojė, saugokis priešininkų. Nešvaistyk laiko kovai su priešininkais, svarbesnis tavo tikslas — atsidurti rūmų priekyje. Vartai jau atidaryti, todėl gali eiti į rūmų priekyje esantį kiemą.

Apžiūrėjęs rūmų pagrindines duris, panaudok keistą graviūrą, kad perskaičiuotum spalvų pavyzdžius. Jei surinkai visus spalvų pavyzdžius, tau leis praeiti pro vartus, bet jei tau trūksta pavyzdžių, turėsi grįžti atgal ir juos surasti. Sekdamas mūsų patarimus, turėtum būti surinkęs visus spalvų pavyzdžius.

Pro duris pateksi į rūmus ir koridoriuje turėsi susidoroti su priešininkais. Virtęs Dan'u sunaikink koridoriaus pabaigoje esantį lizdą, prireiks trijų kraujo buteliukų.

DAILUS VYRIŠKIS

Po kelių scenų ir po apsilankymo gyvenamoje automobilio priekaboje, atsidursi kovoje su vienu priešininku. Šioje kovoje nebūtina skubėti ar būti tiksliam, paprasčiausiai kaukis, kol priešininkas žus.

Galiausiai priėmęs prie Kaukės kautynių, palauk, kol Kaukė žus, nes ji atgims daug stipresnė. Užtaisęs visus penkis kraujo buteliukus, vienu tiksliu šūviu nužudysi priešininką ir užbaigsi misiją.

Šypsena

PIRMASIS AUKŠTAS

Kai viešbutyje atgausi Garcian'o valdymą, apsisuk ir keliauk į vakarus, priešais Harman'o kambarį. Visi personažai, kuriuos matei per televiziją, tau bus prieinami. Išėjęs iš kambario pasuk į rytus. Nužudęs visus priešininkus, užeik už prekystalio. Virtęs Kaede, pasinaudok specialiu personažo sugebėjimu ir pasiimk sielos šarvą.

Šiauriniame kambario kampe pastebėsi priešininkų mamą. Priešininkė į tavo pusę paleis du kiaušinius, todėl staigiai juos sunaikink. Grįžęs į koridorių, kuris veda prie Harman'o kambario, turėsi puikią galimybę atakuoti silpniausias priešininkės vietas.

Nužudęs visus priešininkus pirmame aukšte, pakilk liftu į antrą aukštą.

ANTRASIS AUKŠTAS

Atsidūręs antrame aukšte, nužudyk priešininką, kuris stovės priešais tave ir pasiruošk sutikti priešininką iš kairės pusės. Netoli antrojo priešininko bus ir priešininkų lizdas. Lizdas išmes du kiaušinius, todėl sunaikinęs kiaušinius atakuok ir lizdo silpnąsias vietas.

Koridoriui ištuštėjus, pasuk į vakarus ir nužudyk paskutinį priešininką, besislepiantį kampe. Šalia bus durys, kurios veda į kambarį, kuriame rasi sielos šarvą. Pasiėmęs sielos šarvą grįžk į antrojo aukšto pagrindinę fojė, tavęs lauks priešininkai.

Gali bėgti į pietinę pastato dalį ir apsilankyti Harman'o kambaryje, tačiau daugiau nieko naudingo ten nėra. Įšokęs į liftą, pakilk į trečią aukštą.

TREČIASIS AUKŠTAS

Išlipęs iš lifto ir vėl susidursi su priešininkais. Išžudęs priešininkus koridoriuje, pasuk į rytus ir nužudyk dar kelis priešininkus. Netoliese yra Harman'o kambarys.

Priėjęs pietvakarinį pastato kampą įeik į 306 kambarį. Kambaryje pasikalbėk su Iwazaru ir eik į vonią. Prieš paimdamas sielos šarvą, kuris yra vonioje, ginklais nutrauk elektros laidus, kurie yra ant sienos. Nutraukęs laidus, saugiai pasiimsi sielos šarvą, esantį vonioje.

Išėjęs iš 306 kambario grįžk į koridorių. Pakeliui susidursi su priešininkais. Jei judėdamas į priekį nuolat nuskenuoji aplinką, tau nėra dėl ko jaudintis. Grįžęs į liftą užkilk į ketvirtą aukštą.

KETVIRTASIS AUKŠTAS

Eidamas rytinės sienos link saugokis priešininko. Nužudęs priešininką apsižvalgyk, nes pastebėsi dar vieną priešą. Įėjęs į rytinį koridorių eik iki koridoriaus pabaigos, kurioje tavęs lauks dar vienas priešas. Nužudęs priešininką, įeik į kambarį, esantį dešinėje pusėje.

Vonioje gali pasikalbėti su Iwazaru. Virtęs Kauke kambaryje susprogdink šarvus. Pasiėmęs sielos šarvą išeik iš kambario, tačiau saugokis priešininkų.

Nužudęs priešininkus, koridoriuje užeik į Harman'o kambarį. 406 kambaryje galėsi pasikalbėti su Handsome Black. Toliau keliauk į liftą ir užkilk į penktą aukštą.

PENKTASIS AUKŠTAS

Aukšto šiauriniame gale turėsi nužudyti kelis priešininkus, tačiau prieš tai virsk Kauke. Įėjęs į 502 kambarį pasikalbėk su Mils'u ir panaudodamas ugnies žiedą uždek žvakes. Užsidegusi šviesa tau duos sielos šarvą, kurį paėmęs išeik iš kambario.

Koridoriuje susidursi su priešininkais. Pietuose yra Harman'o kambarys, kuriuo, jei nori, gali pasinaudoti. Grįžęs į liftą užkilk į šeštą aukštą.

ŠEŠTASIS AUKŠTAS

Išlipęs iš lifto eik tiesiai. Kairėje pusėje nužudyk priešininkus ir eik į pietinę aukšto pusę, galėsi išsaugoti savo žaidimą. Eidamas saugokis dar vieno priešininko.

Išsaugojęs žaidimą ir išėjęs iš Harman'o kambario saugokis priešininko. Grįždamas į šiaurę turėsi nužudyti dar vieną priešą. Šalia lifto susidursi su dar vienu priešininku. Pirmieji du priešininkai, kuriuos nužudei šeštame aukšte, ir vėl bandys tave užpulti.

Virtęs Coyote personažu, atrakink 601 kambario duris ir įeik į vidų. Viduje pasikalbėk su Travis'u, kuris tau duos dar vieną sielos šarvą. Išėjęs iš kambario, palauk, kol netoliese susprogs priešininkas. Priešininkui žuvus, ramiai nueik iki lifto ir kilk aukštyn.

SEPTINTASIS AUKŠTAS

Šiame aukšte bus tik vienas priešininkas. Užeik į Harman'o kambarį ir pasiruošk vėjo žiedą. Pasikalbėjęs su Iwazaru nubėk į kambario kampą ir apžiūrėk gėles naudodamas žiedą. Gavęs sielos šarvą,

užeik į vidų ir pakalbėjęs su vartų sargu pereik vartus.
Perėjęs vartus susidursi su nauju priešininku. Šis priešininkas ant savo kūno turi daug raudonos spalvos gumbų, kuriuos ir turėsi sunaikinti, kad priešininkas žūtų. Virtęs Kaede, iš tolimesnio atstumo sunaikink visus gumbus, išskyrus didžiausią ant krūtinės. Virtęs Con'u, sunaikink paskutinį gumbą, ir priešininkas žus. Nužudęs priešininką keliauk koridoriumi iki jo pabaigos, nes tokiu būdu pabaigsi žaidimo lygį.

ĮĖJIMAS Į MOKYKLĄ

Šį lygį pradėsi su galimybe laisvai tapti bet kokiu personažu. Įėjęs į mokyklą pasuk į pietų pusę ir laiptais užkilk į balkoną. Balkono pabaigoje pamatysi labai daug paveikslų, kuriuos turėtum įsiminti. Netoliese pasiimk kasetę.
Grįžęs atgal įeik į duomenų kambarį. Viduje pastebėsi piešinius, kuriuos nupiešė moksleiviai. Šiuos piešinius turėsi sudėlioti tokia pačia tvarka, kaip kabėjo paveikslai balkone. Teisingai sudėliojęs piešinius galėsi prieiti prie valdymo panelės. Įsijungęs valdymo panelę sudėk numerius tokia tvarka: 3, 5, 7, 6. Atsidarys mažas kambarys, kuriame pasikalbėjęs su Travis'u gausi kasečių grotuvą.
Nusileidęs laiptais žemyn, keliauk į šiaurinę mokyklos pusę. Radęs įėjimą į koridorių, įženk į vidų.

PIRMASIS AUKŠTAS

Nužudęs priešininką virsk Kaede ir įsilaužk į moterų tualetą. Tualeto gale yra budelė, kurios viduje patraukęs grandinėlę atrasi pašto karvelį. Perskaitęs žinutę, gausi antrą kasetę. Išėjęs iš tualeto grįžk į koridorių. Eidamas koridoriumi susidursi su priešininku. Nužudęs priešininką įeik į klasę. Klasėje rasi trečią kasetę.
Išėjęs iš klasės, eik pro duris dešinėje pusėje. Atsidūręs naujoje teritorijoje lauk priešininko atakos. Nužudęs priešą, pasuk į pietus ir įeik į šalia esančią klasę. Klasėje nužudęs priešininką, pasiimk kasetę.
Grįžęs į koridorių saugokis artėjančio priešo. Kitose dviejose klasėse esančiose vakaruose susidursi su dar keliais priešininkais ir rasi dvi kasetes. Pasiėmęs abi kasetes grįžk į koridoriaus centrą, prie išsišakojimo. Toliau keliauk į rytus ir pasuk į pietus. Eidamas į pietus turėsi nužudyti sutiktą priešininką. Pietinėje pusėje bus klasė, kurioje tavęs lauks dar keli priešininkai.
Klasėje nužudęs priešininkus grįžk į koridorių. Pietuose ir toliau turėsi žudyti tavo kelyje sutinkamus priešininkus. Kitoje klasėje bus dar viena kasetė. Viską apieškojęs ir suradęs visas išvardintas kasetes, gali keliauti toliau. Koridoriaus pabaigoje yra Harman'o kambarys.
Išėjęs iš Harman'o kambario, koridoriuje nužudyk priešininką. Suradęs dėžutę su numeriu 666, atakuok ją, nes gausi sielos šarvą ir dar vieną kasetę. Dar kartą atakuok tą pačią dėžutę, kad ji užsidarytų ir toliau atakuok kitą dėžutę. Vienoje iš dėžučių bus geležies, todėl atakuok dėžutes kol rasi geležį. Rastą geležį galės paimti tik Kaukė. Pasiėmęs geležį ir toliau atakuok dėžutes, kol koridoriuje atsidarys durys. Jei atakuosi 656 dėžutę, atidaręs galėsi trumpai pašnekėti su Travis'u.

ANTRASIS AUKŠTAS

Prieš užkildamas laiptais į vakarus, koridoriumi nubėk į šiaurinę pusę, pasikalbėk su Travis'u. Užkilęs laiptais užeik į savitarnos valgyklą. Virtęs Dan'u pasiruošk sąmyšiui.
Valgykloje pastebėsi priešininkų lizdą. Šis lizdas turi labai daug silpnų taškų, kuriuos turėsi sunaikinti. Atakuodamas lizdą, naudok tą pačią taktiką kaip ir kovoje su prieš tai buvusiu lizdu. Sunaikinęs lizdą nueik į valgyklos šiaurės rytinį kampą ir pasikalbėk su Travis'u. Išgirdęs Travis'o gyrimus eik į pietus ir pro duris įeik į kitą koridorių.
Koridoriuje pasinaudok Harman'o kambariu. Pro kitas duris pateksi į kambarį, kuriame pasikalbėsi su vartų sargu. Praėjęs vartus susidursi su nauju priešininku. Atakuodamas priešininką pasinaudok Dan'o galinguoju revolveriu. Sunaudojęs daug amunicijos nužudysi priešininką.

DIREKTORIAUS KABINETAS

Atsidūręs bibliotekoje, eik į direktoriaus kabinetą. Po trumpos scenos įeik į pirmininko kambarį. Ant sienos pastebėsi valdymo panelę. Pirmasis kodas, kurio tau reikės, yra 55546, o antrasis — 72712. Šie kodai yra ir tavo rastose kasetėse. Įvedęs kodus šalimais atidarysi duris, pro kurias pateksi prie seifo. Šias duris atidarys tik Garcian'as. Skalę suk į dešinę pusę, kol išgirsi muzikos ritmą. Skalę sukdamas į kairę pusę ir vėl išgirsi garsą. Seifo viduje rasi keistą graviūrą.
Grįžęs į direktoriaus kabinetą, atakuok trofėjų. Atsidarius durims, toliau eik slaptu taku ir laiptais nusileisk žemyn. Pasisukęs į pietus pasieksi mokyklos pradžią ir toliau prieisi mokyklos įėjimą. Laiptais užlipęs iki duomenų kambario įeik į terminalą. Terminalą atidarys keistoji graviūra. Tavęs paklaus labai daug klausimų, kurių atsakymai kasetėse.

PARKREINER
00480158
ALABAMA
11221942
B
MICHAEL
KATHARINE
04281952
EAGLE

Teisingi atsakymai į visus klausimus atrakins duris, pro kurias pateksi į gimnazijos salę. Grįžęs atgal eik į rytus, šalia salės sienos. Prieš įeidamas į gimnazijos salę pasikalbėk su Travis'u. Salėje ant sienos rasi jungtuką, kurį paspausk tik tada, kai pasikalbėsi su Travis'u.
Po trumpos scenos, virtęs Dan'u, liksi vienas kartu su priešais tave kabančiu vyriškiu. Vieną kartą atakuok vyriškį, nes jis pradės siūbuoti. Vyriškiui susvyravus atgal, atakuok jį dar kartą. Jo kelnėms pradingus, matysis tik raudona šerdis. Atakuodamas šerdį naudok Dan'o trijų kraujo buteliukų šūvį, po kurio vyriškis pasidalins į dvi dalis.
Vyriškiui pasidalinus į dvi dalis iš jo pasirodys gauja priešiningų ir iškris auksinis ginklas. Atgavęs personažo valdymą bėk į priekį, kad pasiektum ginklą, tačiau nesivargink bandydamas jį paimti. Šį ginklą gali paimti tik Garcian'as. Tapti Garcian'u galėsi tik tokiu atveju, jei visi kiti personažai bus žuvę. Virtęs Garcian'u pasiimk ginklą ir iškart atakuok artimiausią priešininką. Vienas šūvis nužudys bejėgį priešininką. Dar vienas šūvis nužudys ir kabantį priešininką. Nužudęs visus priešininkus iš gimnazijos salės išeik pro tas pačias duris, pro kurias ir įėjai.
Grįžęs į gyvenamąją automobilio priekabą išsaugok žaidimą ir grįžk į Union viešbutį.
Viešbutyje užeik už priėmimo stalo ir apžiūrėk kraujo dėmes, kad išvystum trumpos informacijos sceną. Įžengęs į liftą pakilsi į antrąjį aukštą. Užkilęs rasi dar daugiau kraujo dėmių, kurias turėsi apžiūrėti. Apžiūrėjęs grįžk į liftą ir užkilęs į septintąjį aukštą dar kartą apžiūrėk kitas kraujo dėmes. Koridoriumi nuėjęs iki baldų išvysi dar vieną sceną. Grįžk į liftą ir užkilk ant stogo.

ANT STOGO

Perėjęs kambarį įeik į uždraustąjį kambarį. Pažiūrėjęs sceną eik laiptais, kol prieisi keistą priešininką. Priėjęs prie priešininko, atakuok jo trečiąją akį, esančią viduryje.

Liūtas

APLEISTAS PASTATAS

Perbėk apleistą kiemą ir pradėk ieškoti priešininkų. Vienas šūvis nužudys bet kurį priešininką. Nužudęs priešininkus bėk siauru taku į priekį. Bėgdamas saugokis dar vieno priešininko. Tako pabaigoje prieisi apleistą pastatą.

APLEISTO PASTATO VIDUS

Perbėgęs pastatą prieisi prie durų, vedančių į kiemą. Nužudęs priešininkus perbėk į kitą srities pusę. Įėjęs į pastatą nusileisk laiptais žemyn ir išeik į naują taką.

KELIAS

Perbėgus kelią tau atsiras pasirinkimas, kaip tu nori užbaigti žaidimą. Nesvarbu, ką tu pasirinksi, nes tu atsidursi savo gyvenamoje automobilio priekaboje. Nusileidęs į rūsį pastebėsi Iwazaru, kurį turėsi nužudyti. Nužudęs Iwazaru pabaigsi žaidimą.

Magic: The Gathering

PAGALBINĖS KORTOS

Pagalbinės kortos (sideboard) — tai 15 kortų, kurias jūs galite įsidėti į savo kaladę (atitinkamai išimdami tokį patį kiekį kortų iš savo kaladės) po pirmojo žaidimo (daugelyje turnyrų mačai vyksta iki 2 pergalių). Būtent tarp pagalbinių kortų atsiduria kortos, kurios nėra pakankamai geros daugelyje kaladžių, bet sužiba prieš tam tikrus varžovus. Ir patikėkite, šios 15 kortų yra labai svarbios, nes jas jūs galite naudoti daugiau nei pusėje savo žaidžiamų žaidimų.

Jūsų kaladė nesugeba susitvarkyti su kažkokia kita kalade? Bet prieš visus kitus ji veikia puikiai — čia ir ateina į pagalbą pagalbinės kortos. Na, tarkim, jūs žaidžiate su raudona kalade. Bet jums niekaip nesiseka susitvarkyti su draugo WhiteWeenie (daug mažų baltų piktų padarėlių ;)). Išeitis — tarp pagalbinių kortų patalpinti ką nors kaip 4xPyroclasm ar 4xVulshok Sorcerer. Abi šios kortos puikiai tvarkosi su mažais padarėliais. Iš kaladės, kai norėsite naudotis pagalbinėmis kortomis, galite išimti Zo-Zu, The Punisher ar panašų sutvėrimą, kurie yra daug naudingesni prieš lėtas, daug manos norinčias turėti kalades, o prieš WhiteWeenie gali net labiau pakenkti jums pačiam.

Kai jau žinote, kas yra pagalbinės kortos ir su kuo jos valgomos, ženkime toliau.

Daugelis pažvelgia į tokią kortą kaip Execute ir akimirksniu nutaria — ši korta buvo sukurta naudoti kaip pagalbinė korta, ji man puikiai padės prieš White-Weenie. WRONG:

1. Vieno padaro sunaikinimas mažai ką atneša prieš WhiteWeenie. Lieka dar bent 3–4, kurie sau kuo ramiausiai daro žalos.
2. Execute panaudojimo spektras yra per mažas — padeda tik prieš baltas kalades.

Kam naudoti Execute, kai yra tokia korta kaip Hideous Laughter?

1. Ji susitvarko su daug padarų.
2. Hideous Laughter puikiai galima naudoti prieš kitas mažais padarais paremtas kalades.

Panašių kortų į Execute yra nemažai. Slay, Baleful Stare, Withering Gaze, Flashfires, Boiling Seas... Daugelio jų panaudojimo spektras yra per mažas ir jų tikrai neverta naudoti. Bet tai galioja ne visoms tokio tipo kortoms: Circle of Protection: Red ir Boseiju, Who Shelters All atranda vietos tarp įvairių kaladžių pagalbinių kortų. Šios kortos puikiai atlieka tai, ką ir turi atlikti.

Tiems, kurie turi laiko, patariu susidaryti paprastą lentelę. Susirašykite visas 15 savo pagalbinių kortų. Tada susirašykite kalades, prieš kurias tikitės žaisti. Po to surašykite, kaip prieš kiekvieną iš tų kaladžių jūs naudositės savo pagalbinėmis kortomis. Ką išimsite, ką įdėsite ir pan. Tai iš tikro padeda ir atskleidžia jūsų kaladės ir pagalbinių kortų trūkumus.

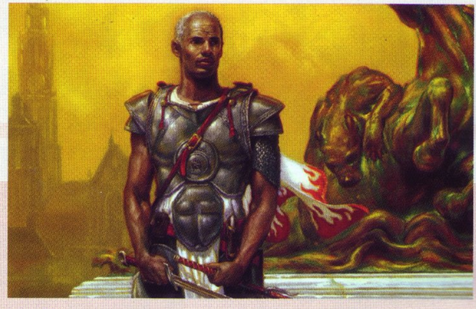
Taip pat siūlau nepersistengti.

— Tu juk visada laimi prieš šitą kaladę, kodėl tarp tavo pagalbinių kortų yra dar 8 kortos, padedančios prieš ją?

— Todėl, kad aš noriu ją visiškai SUTRIUŠKINTI!

Patikėkite, taip daryti tikrai neverta. Jei visada laimite prieš vieną ar kitą kaladę, nesirūpinkite ir kovojimui su ja vietų tarp pagalbinių kortų neskirkite.

Persistengti galima ir kitaip. Jei tarp jūsų pagalbinių kortų yra net



11–13 skirtų kovoti su viena tam tikra kalade, susirūpinkite. Dažniausiai įdėti visas tas kortas į kaladę, nesugadinant jos esmės, yra labai sunku. Nejaugi net tiek kortų jūsų kaladėje veikia blogai prieš kažkokią vieną, kad ir labai stiprią, kaladę? Taip pat nepamirškite, kad pakeitus tiek daug kortų, jūsų kaladė gali pradėti veikti visiškai kitaip.

Testuokite. Žaiskite. Tik tokiu būdu sužinosite, ar tikrai viskas yra taip, kaip jūs planavote. Daugelis žaidėjų, rengdamiesi turnyrui, pamiršta iš tikro išbandyti, kaip jų kaladė veikia prieš vieną ar kitą varžovą naudojant pagalbines kortas. Jie tiesiog susideda kaladę, susiranda 15 pagalbinių kortų ir testuoja... Nė karto nepaliesdami tų svarbiųjų penkiolikos... Iš kur jie žino, kad tos 15 kortų iš tikro veikia taip, kaip turėtų veikti? Juk daugiau nei pusė žaidimų turnyruose yra žaidžiami naudojant pagalbines kortas. Būtent todėl daugiau nei pusę savo testavimo laiko jūs turite paskirti testavimui naudojant pagalbines kortas. Pats

laikas suprasti, kad MtG nėra žaidimas apie burtininkus ir jų 60 kortų kalades... Tai žaidimas apie burtininkus ir jų 75 kortas.

Nuo tos akimirkos, kai supratau, kokią reikšmę turi pagalbinės kortos, aš pradėjau laimėti turnyruose vis dažniau. Tikiuosi, ir jūs pasieksite panašių rezultatų. Kaip visada, laukiu jūsų pasiūlymų, patarimų, klausimų ir nuomonių!

KONKURSAS: PABAIKITE ŽAIDIMĄ

Šį kartą grįšime į senesnius laikus. Žaidimas tęsiasi jau ilgai ir praėjus keliems ėjimams po jūsų panaudoto *Wildfire*, situacija tampa tokia:

Jūs:
- Gyvybės: 4
- Rankoje: *Lava Blister, Stone Rain*
- Žaidime: *Rishadan Port, 4xMountain, Grim Lavamancer, Jackal Pup*
- Kapinyne: Nieko (*Lavamancer'is* viską sunaudojo ;))

Varžovas:
- Gyvybės: 3
- Rankoje: Nieko
- Žaidime: *3xIsland, 2xSwamp, 1xCity of Brass, Zanam Djinn*
- Kapinyne: Įtakos neturinčios kortos.

Ar galite laimėti šiuo ėjimu ? Jei taip, tai kaip ?

Konkurso nugalėtojo laukia išties vertingas prizas – *Saviors of Kamigawa Fat Pack*, kuriame yra: *Saviors of Kamigawa* žaidėjo gidas, 6 papildymo pakuotės („booster'iai"), *Saviors of Kamigawa* novelė, dvi premium kortos, *Saviors of Kamigawa Spindown* gyvybės skaičiuoklis.

Teisingo atsakymo į praėjusiame numeryje paskelbtą Magic the Gathering užduotį kol kas negavome, tad tęsiame toliau ir laukiame atsakymų. Prizas tikrai to vertas ;).

JŪSŲ KLAUSIMAI

Gal žinote, koks bus sekančio MTG rinkinio pavadinimas?
Dmitrijus, Vilnius
Ravnica, City of Guilds. Išankstiniai šio rinkinio pristatomieji turnyrai turėtų vykti rugsėjo 24-25 dienomis.

Kuo skiriasi Combat Damage nuo Damage?
Combat Damage, tai padarų daroma žala įvykstanti per Combat Damage Step, Combat fazės metu. Taip pat, Combat Damage naudoja steką, tuo tarpu burtų ar sugebėjimų daroma žala – ne.

Kada pasirodys naujo bloko kortos? Kiek kainuoja Fat Pack?
Mantas, Vilnius
Su naujo bloko kortomis bus pirmą kartą galima susipažinti jau rugsėjo 24-25. Tuo tarpu, parduotuvėse jos atsiras tik nuo spalio 7 d. Fat Pack kaina – apie 100 Lt.

MAGIC THE GATHERING KUPONAS

Mano klausimas žurnalui:

Mano patarimas žaidėjui:

Vardas Pavardė, adresas

The Island

LENKTYNĖS SU MIRTIMI

Režisierius: Michael Bay | Aktoriai: Ewan McGregor, Scarlett Johansson, Djimon Hounsoul
Data: 2005-ieji | JAV

Michael Bay pirmą kartą pasaulyje išgarsėjo režisuodamas kultinį prodiuserių Jerry Bruckheimer ir Don Simpson „blokbasterį" „Uola". Visa tai vyko, jei gerai prisimenate, dar 1996-aisiais metais. Kiek vėliau Michael Bay, tęsdamas bendradarbiavimą su prodiuseriu Jerry Bruckheimer, sukūrė dar didesnio pasisekimo sulaukusį „Armagedoną". Žinoma, atsirado ir tokių, kurie į tai žiūrėjo skeptiškai, bet kol kas tai geriausias režisieriaus filmas, nežiūrint to, kad jame vaidino garsusis Briusas Wilisas arba takelyje „sukosi" viena garsiausių *„Aerosmith"* grupės dainų — *„I don't want to miss a thing"*.

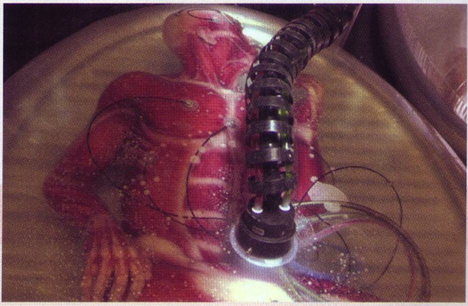
Vėliau, po trejų metų pertraukos, pasirodė trečioji masinio gerbėjų srauto sulaukusi juosta — *„Pearl Harbor"*. Įdomu tai, kad būtent po šio filmo režisieriaus Michael Bay ir prodiuserio Jerry Bruckheimer bendradarbiavimas nutrūko. Taip pat nutrūko ir garsių aktorių srautas — nei Briuso Wiliso, matyto *„Armagedone"*, nei Beno Afleko, *„Pearl Harbor"* pasididžiavimo, Michael Bay šį kartą neturėjo. Ir filmą teko kurti vienam, tačiau nepaisant to, kritikai *„The Island"* laiko brandžiausiu ir geriausiu režisieriaus filmu.

„Sala" istorija vyksta apie 2015-uosius metus. Mokslas pažengė į priekį ir dabar kas tik turi pinigų arba noro, gali tapti savo klono rėmėjais. Paprasčiau tariant, jei neturi kur dėti pinigų [tam reikia ~5 000 000 dolerių], gali tiesiog save klonuoti ir kokios nors nelaimės atveju pasiimti klono kaulus, organus ir t. t. O klonai laikomi izoliuotame, toli dykumoje pastatytame mokslininkų komplekse. Čia visų klonų pagrindiniu gyvenimo tikslu tampa loterijos laimėjimas, kurios prizas — kelionė į „Salą", vienintelį pasaulyje neužterštą kampelį. Žinoma, visiems klonams tai tiesiog aliuzija, ir ta išsvajotoji „sala" tampa tyli mirtis, po kurios rėmėjas gauna reikiamus organus ar bet kokią kitą žmogaus organizmo „atributiką". Komplekse dirbantiems mokslininkams visa tai atrodo natūralu — klonai, anot jų, tiesiog produktai, kurie turtingųjų gyvenimus pratęs dar bent 60 metų. Taip pirmąją filmo valandą išgyvenama mokslinė filosofija, kuri labai primena anime ir kartais žaidimuose naudojamą science fiction tematiką. Tačiau būtent tada vienas klonas — Linkolnas 6-Echo — pradeda abejoti mokslininkų „tiesomis" ir kartu su Džordan 2-Delta pabėga į tikrą, toli už izoliatoriaus egzistuojantį pasaulį, kur mokslinė fantastika palaipsniui nutrūksta ir prasideda įspūdingos bei fatališkos gaudynės, „prisirpusios" gražiausių šio amžiaus specialiųjų efektų, kurių fone įvyksta negailestinga priešpriešа tarp realių žmonių ir jų klonų.

Taip pat norėčiau paminėti, kad pagrindinis ir atsakingiausias filme Linkolno 6-Echo vaidmuo šį kartą teko Evanui McGregorui, žinomam iš filmų „Traukinių žymėjimas", „Juodojo Vanago žūtis", pirmųjų trijų „Žvaigždžių karų" serijos dalių. Evanas McGregoras savo vaidmenį suvaidino puikiai ir iki šiol amerikiečių mažai žinomas škotas šį kartą tikrai atskleidė savo talentą. Antrasis, ne mažiau svarbus Džordan 2-Delta vaidmuo atiteko kylančiai kino gražuolei — Scarlett Johanson, kuri vaidino filmuose „Arklių užkalbėtojas", „Vorai", „Pasiklydę vertime". Norėčiau dar kartą akcentuoti Michael Bay profesionalumą turint omeny, kad, surinkęs tikrai ne geriausius aktorius, režisierius sugebėjo sukurti tokią stulbinančią, dinamišką atmosferą, kartu ir savotišką artumą tarp aktorių. Žiūrint filmą susidaro įspūdis, kad Evanas ir Scarlett — beveik idealiai tinkantys vienas kitam, su menkiausiu prisilietimu vienas prie kito atlieka meniškiausius judesius. Ir iš tiesų sunku papasakoti, o dar labiau sunku suvokti, kiek pastangų ir noro buvo įdėta į šį pompastišką, galingą ir neišmatuojamą filmą. Kai išeini iš kino salės, atrodo, kad išgyvenai sudėtingiausius mokslinius tyrimus, dramatiškiausias ir pavojingiausias gaudynes, romantiškiausias akimirkas vos per dvi valandas. Manau, kad šį kartą, nors ir be Jerry Bruckheimer pagalbos, Michael Bay sukūrė šedevrą, kuris ne tik yra vienas brandžiausių jo filmų, bet ir tikrai gali pretenduoti į geriausią 2005-ųjų metų filmą.

„Sala" Lietuvos kino teatruose jau rodomas.

Dante



Charlie and the Chocolate Factory

NUOTYKIAI IŠ SALDŽIOSIOS PUSĖS

Režisierius: Tim Burton | Aktoriai: Johnny Depp, Freddie Highmore, David Kelly|
Data: 2005-ieji | JAV

Gerai pasaulyje žinomas, pripažintas režisierius Timas Burtonas (Tim Burton) jau ne kartą yra nustebinęs publiką savo kurtais filmais. Man įsimintiniausiais liko „Marsas Atakuoja!" ir „Raitelis be galvos". Taip pat į režisieriaus filmografiją įeina labai jau išgirta „Bezdžionių Planeta" ir „Mano svajonių žuvis" (Big Fish) tačiau jie, mano manymu, tikra nebuvo tokie įspūdingi, o naujausias, dabar aptarinėjamas Timo Burtono „Čarlis ir Šokolado Fabrikas" yra bent keletą kartų geresnis filmas.

Ir pirmasis klausimas turbūt būtų kodėl? Na, visų pirma, tai nepaprastai įdomi, pasakiškų elementų nestokojanti istorija, kurią režisierius „paėmė" iš to paties pavadinimo *Roald Dahl* knygos. Reikia pripažinti, kad ši istorija tiesiog idealiai tiko nepaprastam nuotykių filmui su įvairiais pamokymais, pasakiškais motyvais arba tiesiog eiliniais pretekstais panaudoti gausybes specialiųjų efektų. Antra priežastis, dėl kurios filmas tampa išskirtiniu, yra Džonis Depas (Johnny Depp). Savo aktorinę karjerą pradėjęs dar 1984-aisiais metais sukurtu „Košmaru Guobų Gatvėje", vėliau asmeninę filmografiją papildė dar penkiolika skambių pavadinimų. Iš tikrųjų šiam ekstravagantiškam ir originalumo nestokojančiam aktoriui dėmesio niekada netrūko ir aš net neabejoju, kad daugelis filmą norės pamatyti vien dėl Johnny Depp vaidybos. Vieni iš ryškesnių filmų, kuriuose vaidino garsusis aktorius: to paties režisieriaus Timo Burtono „Raitelis be galvos", „Astronauto žmona", ekscentriškasis „Šokoladas" (ne, šis filmas tikrai nesusijęs su „Šokolado Fabriku" ;)), gana garsaus „Desperado" tęsinys „Kartą Meksikoje". Mano nuomone, kol kas keisčiausias Johny Depp pasirodymas buvo filme „Karibų Piratai: Juodojo Perlo užkeikimas", tačiau „Čarlis ir Šokolado Fabrikas" pateikė dar vieną siurprizą. Verta pasakyti, kad filme vaidina ir Freddie Highmore. Kartu su Johnny Depp jis jau buvo pasirodęs nepaprastai stebuklingoje, kartu net svajingoje ir dramatiškoje kino juostoje „Niekados šalies beieškant". Matyt, Timas Burtonas buvo viską kruopščiai apgalvojęs ir šį puikų duetą savo filme atgaivino ne veltui. Netikite? Dabar turite puikią progą tuo įsitikinti.

Kalbant plačiau apie patį filmą, norėtųsi pabrėžti tikslų knygos atkartojimą. Tenka pripažinti, kad neretai panašios knygų, kartais, beje, ir žaidimų, ekranizacijos būna išties niekam tikusios. Bet „Čarlis ir šokolado Fabrikas" parodė daugiau negu iš jo galima buvo tikėtis. Filmas pasakoja apie grandiozinį šokolado verslo magnatą ir gamintoją Vilį Vonką. Tačiau tuo pačiu tai ir istorija apie netoli Vonko fabriko gyvenantį berniuką Čarlį. Būdamas iš neturtingos šeimos, jis jaučia didžiausią džiaugsmą, kai bent kartą per metus gauna vienintelę Vonko šokolado plytelę.

Bet netrukus šokolado magnatas į penkias plyteles įdeda po auksinį bilietą — raktą į vienintelę ir nepakartojamą ekskursiją po didįjį šokolado fabriką. Nelaimei, tos penkios plytelės išbarstomos po visą pasaulį ir šansai paprasčiausiam vaikui rasti bilietą praktiškai lygūs nuliui... Tačiau Čarliui nusišypso laimė, ir jis su savo seneliu, kadaise dirbusiu fabrike, patenka į minėtąjį penketuką. Kartu ir labai ironiška, kad likę keturi Čarlio varžovai yra arba arogantiški, arba išpuikę, išlepinti vaikai, o pagrindinis Vonkos ekskursijos prizas–siurprizas atiteks tik vienam... Taip prasideda galinga, kupina nuotykių, lyrinių nukrypimų, pamokymų ir įvairiausių muzikinių temų nestokojanti kelionė po pasaką primenantį Šokolado fabriką. Beje, tiems, kas dar nematė filmo ir galvoja, kad jis niekam tikęs, visi mačiusieji galėtų parodyti liežuvį — „Čarlis ir šokolado fabrikas", nors ir keista, pasaulyje ir pas mus yra vertinamas kaip vienas geriausių vasaros filmų. Jam galima drąsiai rašyti penkias žvaigždutes net per daug nesukant sau galvos — žiūrovų auditorija nuo pačių mažiausių iki seniausių, ir tai tikrai ne utopija.

Kalbėdamas apie žaidimą, su kuriuo jus plačiau čia pat supažindins gerbiamas kolega Ryčka, norėčiau pareikšti užuojautą visiems filmo arba panašių temų gerbėjams. Saldus kaip šokoladas tik filmas...

„Čarlis ir šokolado fabrikas" Lietuvos kino teatruose jau rodomas.

Dante

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

RUGSĖJIS

09 COLOSSEUM: ROAD TO FREEDOM	RPG
09 HELLO KITTY: ROLLER RESCUE	NUOTYKIŲ
09 MUSASHI SAMURAI LEGEND	VEIKSMO
09 PILOT DOWN: BEHIND ENEMY LINES	FPS
09 THE INCREDIBLE HULK	VEIKSMO
09 TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN	TAKTIKA
16 DANCE: UK PARTY	MUZIKA
16 FAHRENHEIT	NUOTYKIŲ
16 MADDEN NFL 06	SPORTAS
16 SCOOBY-DOO! UNMASKED	NUOTYKIŲ
16 TOTAL OVERDOSE	VEIKSMO
23 BURNOUT REVENGE	LENKTYNĖS
23 EVERYBODY'S GOLF 4	SPORTAS
23 EVIL DEAD: REGENERATION	VEIKSMO
23 EYETOY: KINETIC	EYETOY
23 HEROES OF THE PACIFIC	SIMULIATORIUS
23 REBEL RAIDERS	SIMULIATORIUS
23 RUGBY CHALLENGE 2006	SPORTAS
23 SNIPER ELITE	FPS
30 BEAT DOWN: FISTS OF VENGEANCE	VEIKSMO
30 CONFLICT: GLOBAL STORM	TAKTIKA
30 FIFA 06	SPORTAS
30 MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS	MUŠTYNĖS
30 RUGBY LEAGUE 2	SPORTAS
30 SONIC GEMS COLLECTION	RINKINYS
30 TIAN XING: SWORDS OF DESTINY	VEIKSMO
30 THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS	NUOTYKIŲ
30 TOP SPIN	SPORTAS

SPALIS

02 BRAVE: THE SEARCH FOR SPIRIT DANCER	NUOTYKIŲ
02 DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN	TAKTIKA
02 DIGIMON WORLD 4	RPG
02 SUPER MONKEY BALL DELUXE	GALVOSŪKIAI
02 TRANSFORMERS (DIRECTOR'S CUT)	VEIKSMO
09 COLOSSEUM: ROAD TO FREEDOM	RPG
09 FAHRENHEIT	NUOTYKIŲ
09 MUSASHI SAMURAI LEGEND	RPG

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS LIETUVOJE

RUGSĖJIS

9 THE HULK 2
9 TOPSPIN
16 BURNOUT REVENGE
16 CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH
22 TIGER WOODS PGA TOUR 06
23 EYETOY: KINETIC
29 BEAT DOWN FISTS OF VENGEANCE
29 NBA LIVE 06
29 NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS

SPALIS

6 NASCAR 2006 TOTAL TEAM CONTROL
14 ULTIMATE SPIDER-MAN
14 X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE
28 TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

TOPAI

VA TOP 15

1. GTA San Andreas
2. Dragon Ball Z: Budokai 3
3. Need for Speed: Underground 2
4. Final Fantasy X - 2
5. Silent Hill
6. GTA: Vice City
7. Dragon Ball Z: Budokai 2
8. Final Fantasy VII
9. Tekken 5
10. Final Fantasy X
11. Prince of Persia Warrior Within
12. Burnout 3: Takedown
13. NBA Live 2005
14. Devil May Cry 3: DA
15. Final Fantasy VIII

Nepamiršk, kad tik tu gali lemti šį topą! Įrašyk žaidimų pavadinimus į kuponą ir siųsk mums.

GNT Playstation 2 Top 10
Populiariausi žaidimai Lietuvoje.

1 Gran Turismo 4
2 Tekken 5
3 Devil May Cry 3
4 Medal of Honor European Assault
5 Burnout 3 Takedown
6 X-Men Legends
7 EyeToy: Play
8 EyeToy: Play 2
9 ESPN NBA Basketball
10 Final Fantasy X-2

PlayStation 2

1 Brian Lara International Cricket 2005
2 Medal of Honor: European Assault
3 Cricket 2005
4 Lego Star Wars
5 Resident Evil: Outbreak File #2
6 Gametrak - Real World Golf
7 Juiced
8 Madagascar
9 Fantastic 4
10 Charlie And The Chocolate Factory

PSone

1 Ridge Racer
2 Wipeout Pure
3 Virtua Tennis: World Tour
4 Metal Gear Ac!D
5 Need For Speed Underground: Rivals
6 ToCA Race Driver 2
7 Midnight Club 3: Dub Edition
8 Tony Hawk's Underground 2: Remix
9 World Tour Soccer
10 Lumines

Xbox

1 Delta Force: Black Hawk Down
2 Brian Lara International Cricket 2005
3 Moto GP: Ultimate Racing Technology
4 Grand Theft Auto: San Andreas
5 Super Monkey Ball Deluxe
6 Destroy All Humans!
7 Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
8 Juiced
9 Medal of Honor: European Assault
10 Cricket 2005

GameCube

1 Killer 7
2 Resident Evil 4
3 Mario Party 6
4 Charlie And The Chocolate Factory
5 Star Fox Assault
6 Mario Power Tennis
7 Pokemon Colosseum
8 Donkey Konga
9 Madagascar
10 The Legend of Zelda: Four Swords

GBA

1 Simpsons: Road Rage
2 Madagascar
3 The Incredibles
4 Banjo: Pilot
5 Pokemon Leaf Green
6 Scooby-Doo! Mystery Mayhem
7 Crash and Spyro Super Pack Vol 2
8 Scooby Doo Cyber Chase / Mystery
9 Shrek 2 and Shark Tale 2 In 1 Game Pack
10 Fantastic 4